№ 8 (128)
август 2010 год
Издается с января 2000 года
Выходит раз в месяц
В розницу цена свободная

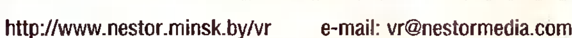




виртуальные радости

ISSN 1992-7835





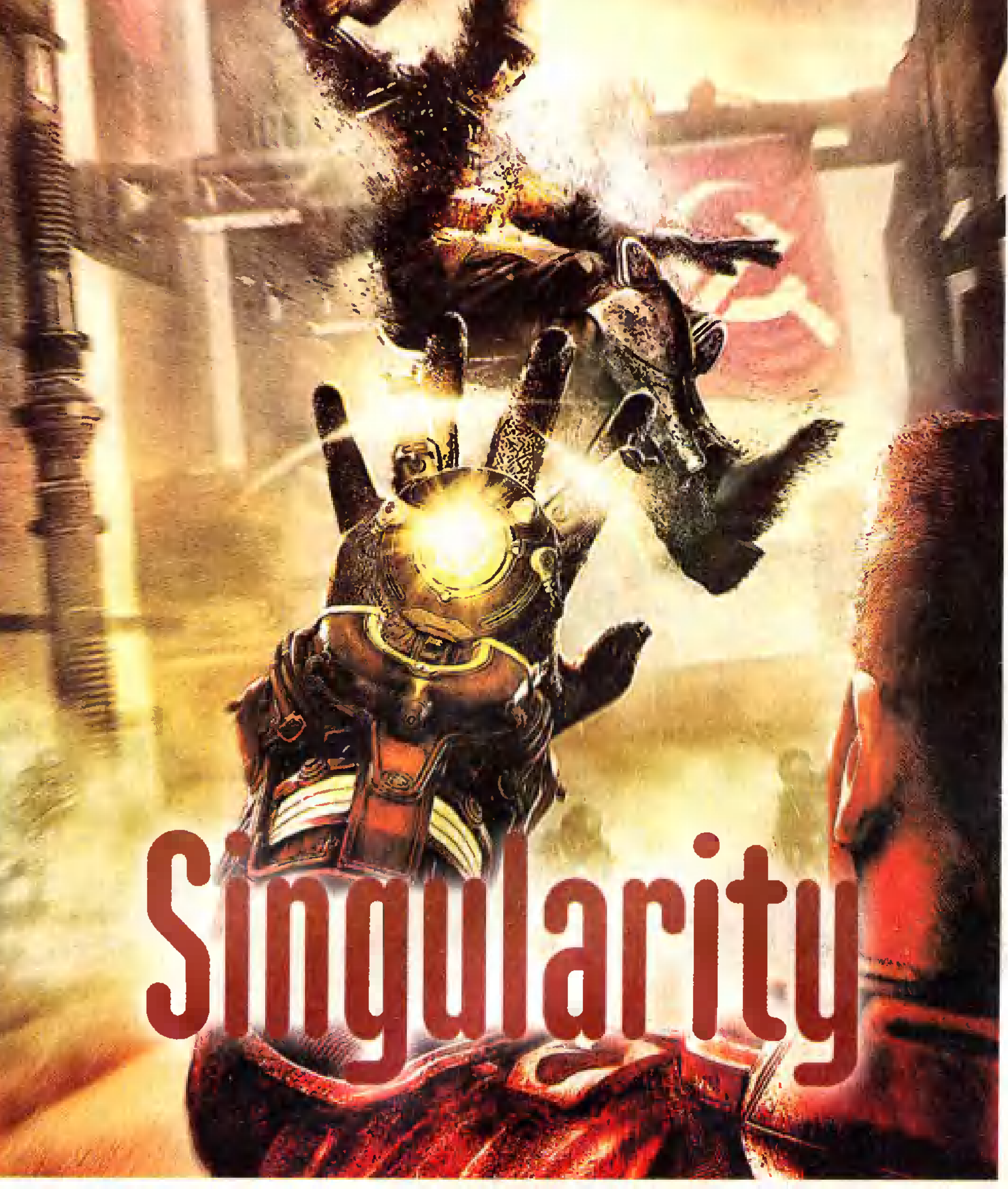
http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com

Обзор

Анонс







НОВОСТИ ИЗ МИРА ИГР

Привет, читатель!

На этот раз позволю себе отойти от стандартного анонса номера и немного удариться в лирику, впрочем, не беспричинную и не бесцельную.

Знаешь, когда торчишь в офисе перед сдачей номера часов до девяти вечера, а то и позже, выбираешься в редакцию по выходным и отменяешь встречи из-за полного аврала, иногда невольно думаешь: "А на кой оно мне сдалось?" Порой постоянный цейтнот и перманентный, простите за вульгаризм, запар доводят до такого состояния, что хочется плюнуть на все и сделать все, что называется, от балды. Не просто думаю, а знаю, что у некоторых авторов "ВР" случаются такие же приступы. Но банальная совесть и резиновый энтузиазм не дают "забить", не позволяют опустить руки и отправить газету плыть по течению.

И когда кажется, что вот еще чуть-чуть, еще пара стрессовых ситуаций - и все, терпение лопнет, а последние нервные клетки прикажут долго жить, тогда откровенно спасает твоя, читатель, поддержка. Когда читаешь письма, подобные тем, по которым ты можешь пробежаться в августовской "Нашей почте", когда слышишь от публики слова благодарности, отчетливо ощущаешь: стараешься не зря. Зарплата зарплатой, гонорары гонорарами, но, прошу поверить на слово, твое "спасибо" приносит больше положительных эмоций, чем какие-то там чертовы бумажки. А когда видишь, что аудитория осознает и поддерживает намерения и порывы редакции (да, мы действительно встали на "путь к некоей "интеллектуализации" газеты", как недавно написал нам один товарищ, и, да, мы действительно хотим показать и доказать, что игры и игровая индустрия - это никакое не детское баловство, как, к сожалению, до сих пор думают многие), желание двигаться вперед усиливается.

И пока есть твои, читатель, "спасибо" и пока есть, собственно, ты, мы не сдадимся. Даже если будет еще труднее, чем сейчас. Так что спасибо и тебе, большое и искреннее.

Павел Брель, от лица всей редакции



Вот она какая, средневековая инкцизиция, по версии The Sims: Medieval

АНОНСЫ

В цехах Codemasters кипит работа

Кроме продолжения работ над уже анонсированными проектами вроде шутера Bodycount и третьей части гоночного симулятора Colin McRae: DiRT, в цехах, подконтрольных издателям из Codemasters, вовсю куется еще несколько интересных игр, которые совсем недавно вышли из тени. Во-первых, это продолжение известной шутерной серии Operation Flashpoint в лице Operation Flashpoint: Red River (PC, Xbox 360, PS3), которая перенесет боевые действия в Таджикистан и еще больше отдалится от симулятора вооруженного конфликта, приобретя все черты постановочного боевика в духе Modern Warfare. Во-вторых, анонсирована вторая номерная часть рейсинга Race Driver: GRID, ожидаемая многими поклонниками.

Человечки пописают в средневековые туалеты

Electronic Arts решили на некоторое время отступить от создания мини-дополнений для своей дойной коровы в лице The Sims 3 и анонсировали вполне себе оригинальное ответвление этой популярной игры. Проект получил название The Sims: Medieval, и, как ясно из названия, он перенесет симов в мрачные, прекрасные, немытые времена темных веков со всеми этими замками, рыцарями и инквизициями. Главной особенностью игры станет возможность управлять целым небольшим королевством, в той или иной мере решая бытовые, экономические и военно-политические вопросы. Выйдет The Sims: Medieval на PC и Mac, ориентировочно, во втором квартале следующего года.

Shift Happens! Даже два раза

Electronic Arts явно вошли в гоночный раж, выпустив недавно Need for Speed World и анонсировав римейк Hot Pursuit. Издатели на этом не остановились и заявили о разработке очередной игры в серии. Как оказалось, ей стало прямое продолжение не совсем удачной Need for Speed: Shift, что несколько настораживает. За создание проекта отвечает студия Slighty Mad, а сама игра неминуемо засветится практически на всех платформах в первом квартале следующего года.

Torchlight за номером два

Первая часть hack'n'slash Torchlight от Runic Games снискала немалую любовь среди игроков и критиков, неплохо продалась и даже иногда называлась лучшим клоном Diablo. Поэтому нет ничего удивительного в том, что создатели, кроме разработки Torchlight MMO, занялись и непосредственно продолжением. Torchlight 2 особо ничего нового нам показать не грозится — разве что полномасштабное внедрение мультиплеера и режима кооперативного прохождения — и явится на PC и Mac где-то в 2011 году. Чем, надеемся, поможет скоротать время в затянувшемся ожидании Diablo 3.



Раскрывать тайну "Икаруса" Кен Левайн не спешит

Левайн интригует

Уже бывшая 2K Boston, недавно вернувшая себе старое название — Irrational Games — и откомандировавшая некоторую часть своего состава в 2K Marin, вот-вот анонсирует новую игру. Студия Кена Левайна, как помним, с релиза BioShock находится в тени и явно что-то все это время старательно планировала и мастерила. А теперь пришло время для того, чтобы вывести будущее детище без малого гениальных игроделов в свет. Разработчики запустили пустой тизер-сайт с именем WhatIsIcarus.com, где маячит странное название Icarus. Момент истины — но анонс прозвучит примерно в то время, когда этот выпуск "Виртуальных радостей" отправится в киоски. Придется немного подождать, но мы все-таки надеемся на System Shock 3.

Полноценный анонс Darkspore

Вот и спала пелена тайны с новой игры в мире Spore от Electronic Arts. Как и ожидалось, Darkspore (PC, Mac) будет куда мрачнее и готичнее своей предшественницы. Но это еще не все: новый проект будет вовсе не симулятором эволюции, а скорее помесью экшена и ролевой игры. Нам предстоит вжиться в роль существа — одного из последних защитников галактики и, путешествуя от мира к миру, вести бои против некоего великого зла. Звучит странно, но зато в штат Maxis из BioWare был откомандирован один из сценаристов дилогии Mass Effect — Малькольм Азания. Так что Darkspore как минимум весьма любопытна.

Голливуд под знаком GTA?

Нет, речь ни в коем случае не идет о какой-нибудь голливудской постановке по мотивам "Великого автоугонщика". Просто-напросто по Сети поползли слухи от источников, близких к Rockstar Games, о том, что события пятой номерной части серии Grand Theft Auto развернутся в звездном районе Лос-Анджелеса. Так что, возможно, нас вернут в Лос-Сантос и Вайнвуд из GTA: San Andreas. А представители Rockstar все так же демонстративно отказываются комментировать подобные сплетни.

Звездный дебют 38 Studios

Анонс первого проекта студии 38 Studios, находящейся под покровительством все тех же Electronic Arts, вышел довольно-таки амбициозным. И пусть фэнтезийными гибридами экшена и ролевой игры нас уже не удивить, а именно в этом жанре создается Kingdoms of Amalur: Reckoning (PC, Xbox 360, PS3), но имена людей, привлеченных к разработке, как минимум внушают уважение. Так, за сюжет и мир грядущего проекта отвечает довольно известный писатель Роберт Сальваторе, должность главного дизайнера получил художник и комиксист Тодд МакФарлен, а режиссерскую работу на себя взял создатель третьей и четвертой частей The Elder Scrolls Кен Ролсон. Как видим, компания подобралась что надо для того, чтобы Kingdoms of Amalur: Reckoning стоил наших ожиданий и наших же денежек в будущем.

Агент 007 возвращается

Не меньшим размахом может похвастаться и очередная большая игра о приключениях самого известного суперагента в мире. James Bond 007: Blood Stone, за разработку которой отвечают создатели гоночной аркады Blur из Bizarre Creations, щедро спонсируется из казны Activision и собирается поразить обладателей PC, PS3 и Xbox 360 осенью этого года. Для озвучивания игровых персонажей были приглашены такие люди, как актеры Дэниэл Крейг и Джуди Дэнч и певица Джосс Стоун, а за сценарий игры отвечает писатель Брюс Фэйрстейн. James Bond 007: Blood Stone на мелочи размениваться не собирается и планирует показать захватывающий приключенческий боевик с массой кинематографических сюжетных роликов, залихватским параноидальным сюжетом и кучей геймплейных элементов, среди которых найдется место и банальному шутеру, и стелс-экшену, и даже гоночной аркаде. Такие вот дела.



На DiRT 3 список автогонок, которые ваяют студии Codemasters, не заканчивается



Низкое качество World — последней на данный момент NFS — EA, похоже, нисколько не смущает



Новая Spore-игра действительно будет темной



Kingdoms of Amalur: Reckoning: команда — звездная, сеттинг — фэнтезийный

Zombie Studios кует железо не отходя от кассы

Не успел выйти в свет сетевой боевик Blacklight: Tango Down от Zombie Studios, как разработчики анонсировали полноценный сиквел. Такое решение не видится спорным, учитывая, что игра на Xbox Live расходится покруче мороженого летом: всего за несколько дней проект полностью окупился и сейчас приносит стабильный доход. Естественно, о Blacklight: Tango Down 2 сейчас, кроме очевидного, ничего не известно, поэтому подробностей придется ждать некоторое время.



Соскучились по Бонду? Встречайте!

30 лет в коме

Перебивающиеся с хлеба на воду издатели из Atari решили ни с того ни с сего воскресить древнюю и всеми позабытую помесь адвенчуры и экшена под названием Haunted House. Оригинальная игра вышла около 30 лет тому назад, а возрожденная Haunted House обойдется без всяких циферок и подзаголовков, несмотря на то, что является полноценным сиквелом. Играть нам предстоит за внука главного героя первой части, а место действия останется прежним — проклятый особняк Грейвсов. Дата выхода намечена на сентябрь этого года, за разработку отвечает ImaginEngine. Все ясно и с платформами: PC, Xbox 360 и Wii.

ИНДУСТРИЯ

Клинт Хокинг нашел себя

Еще в недавнем прошлом креативный директор Ubisoft Montreal Клинт Хокинг, неожиданно покинувший состав этой студии маститых издателей, бросив на прощание философское "Я слишком комфортно себя чувствую", совсем недолго прозябал без работы. Талантливого автора на днях завербовала компания LucasArts, также недавно лишившаяся своего начальника Даррелла Родригеса. На новом месте Клинт будет заниматься привычными ему делами в должности креативного директора, а вот над какими проектами он будет работать — большой вопрос. Похоже, в прошлом блистательные издатели, в последнее время переживающие не лучшие времена, готовятся к решительному штурму потребительского рынка индустрии виртуальных развлечений. И кто знает, может, в скором времени наконец-то прозвучит анонс уже мифической Star Wars: Battlefront 3. В любом случае, без дела Хокинг точно не останется. К слову, не исключено, что именно по предложению LucasArts Клинт так неожиданно покинул состав Ubisoft.

Еще одна победа Ричарда Гэрриотта

Ричард Гэрриотт уже не только покоритель геймерских сердец, завоеватель многопользовательского сегмента рынка виртуальных развлечений и отважный астронавт, но и победитель судебных тяжб с NCsoft. Как мы знаем, после финансового провала оригинальной, а оттого и безуспешной MMO-игры Tabula Rasa корейцы не только выкинули Ричарда из своих офисов, но и вынудили расстаться с его долей акций студии Destination Games. В итоге этих актов суровой мести мистер Гэрриотт лишился нескольких миллионов долларов и тут же через суд потребовал вернуть их, да еще и приплатить за моральный ущерб — речь идет о сумме в 28 миллионов долларов. Процесс тянулся более двух лет, и в конце концов суд стал на сторону униженного и оскорбленного Ричарда, обязав NCsoft выплатить ему причитающуюся сумму. Что ж, на нее Гэрриотт сможет еще разок слетать к звездам.

Cavia больше нет

Какие бы ни были разработчики и для каких платформ они ни разрабатывали бы свои игры, когда очередная студия фактически прекращает свое существование, всегда немного грустно. Cavia не то чтобы приказала долго жить, но их новые владельцы из AQ Interactive уволили основную массу игроделов, а остальных отправили в свой состав. Поэтому больше игр под названием Cavia мы уже не увидим. Но с другой стороны, и потеря не велика: Nier и Drakengard, мягко говоря, были не лучшими играми в мире, а уж заядлые "персональщики" и вовсе навряд ли знают про существование такой студии.

ДАЙДЖЕСТ

Вселенная Dead Space развивается

Не жалеют денег на раскрутку бренда Dead Space и Electronic Arts, да только их маркетинговые затраты видны сразу и невооруженным взглядом. Они креативны и действительно добавляют во вселенную этой игры новые нотки и новую остроту. Так, в декабре этого года издательство собирается выпустить графическую новеллу под названием Dead Space: Salvage за авторством Кристофера Шая, которая поведает историю экипажа некой космической посудины, на свою беду высадившегося на борту "Ишимуры". А всего через месяц после релиза комикса свет увидит и очередной анимационный фильм по мотивам Dead Space, получивший название Dead Space: Aftermath, который расскажет нам о событиях на планете Aegius 7, где и был найден таинственный Обелиск, а группа шахтеров неожиданно столкнется с нежно любимыми нами некроморфами. Похоже, выпуск крепкого анимационного фильма Dead Space: Downfall издатели сочли удачным шагом. Что ж, мы не против.

Red Faction пришел в кино

Похожим путем идут и издатели из THQ, таки начавшие воплощать в жизнь задумку sci-fi-телесериала по вселенной Red Faction. Договоренность с телеканалом SyFy, специализирующемся на создании и показе подобных бюджетных фантастических творений, и режиссером Эндрю Крейсбергом уже достигнута, и работы над двухчасовым пилотным выпуском уже начались. Сюжетно сериал, получивший название Red Faction: Origins, будет непосредственным продолжением Red Faction: Guerrilla и приквелом находящегося в разработке Red Faction: Armageddon. Главный герой — молодой человек по имени Джейк, являющийся по совместительству сыном кузнеца марсианской революции Алека Мейсона, продолжит дело отца по борьбе с земными империалистами, а также будет скитаться в поисках давно утерянной сестры. Что же, звучит вполне канонично. Возможно, фанатам, подросткам и домохозяйкам придется по вкусу.

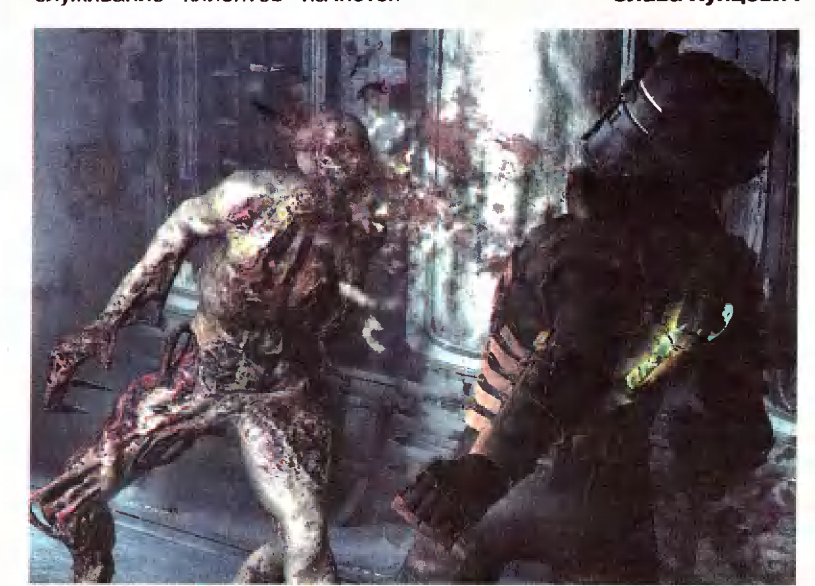
Пираты точат клинки

Шведская партия пиратов продолжает свою борьбу за право пользователей обмениваться чужой интеллектуальной собственностью, не забывая при этом и про собственную выгоду. Так, после приостановки торрент-трекера Pirate Bay северные корсары нацелились на то, чтобы стать одними из интернет-провайдеров с названием Pirate ISP. В список основополагающих ценностей новоиспеченных игроков на рынке интернет-доступа входит и такой пункт, как полная анонимность пользователей: провайдер принципиально не будет хранить сведения о действиях своих клиентов и отвечать на запросы властей без конкретных оснований. При настойчивости органов правопорядка пираты собираются постоянно направлять жалобы в Конституционный суд. "Если есть люди, которые не согласны с текущим положением дел в Интернете, они имеют право на своего провайдера. Если провайдеры будут вести себя некрасиво по отношению к пользователям, их доля рынка отойдет к нам", — заявил глава новой компании и член партии пиратов Густав Нип. В настоящее время системы нового провайдера находятся в стадии тестирования, а обслуживание клиентов начнется уже в конце лета. Что же, несмотря на то, что это — большой бизнес, нельзя не отметить приверженность пиратов своим ценностям и готовность за них бороться. А уж если партии удастся провести большее количество своих членов в шведский парламент, то они смогут вновь запустить Pirate Bay по старым правилам: депутатская неприкосновенность оградит их от судебных преследований.

Бобби Котик денег не жалеет

Бобби Котик очень любит деньги, поэтому не стесняется швырять их направо и налево. Разумеется, не просто так, а для запланированных будущих космических прибылей. Так, стало известно, что новая часть в линейке Call of Duty — Call of Duty: Black Ops, которая сейчас создается силами Treyarch, — скушает у Activision даже больше, чем Modern Warfare 2. Напомним, что звездная игра от Infinity Ward потребовала у издателей 200 млн. долларов. К слову, только 50 млн. из них пошли непосредственно на создание проекта, остальную сумму Бобби умудрился выбросить на маркетинговые расходы и рекламу. А о Black Ops старина Котик сказал следующее: "Без сомнений, это самое крупное вложение денег в запуск игры за всю нашу историю. И я считаю, что, когда люди увидят Call of Duty: Black Ops, они сразу поймут, почему мы вкладываем в нее такие большие деньги". Видимо, глава Activision целиком и полностью доверяет предсказаниям аналитиков и шаманов, которые, ориентируясь на данные предзаказов и прочую статистику, пророчат, что Call of Duty: Black Ops существенно обойдет по продажам Modern Warfare 2. Возможно, так действительно и будет, но более чем понятно, что, если в игре от Treyarch покупатели получат нечто весьма среднего качества, этот проект может стать лебединой песней всей золотой жилы Activision.

Слава Кунцевич



Кроме "большой" Dead Space 2 и "маленькой" Ignition, фанаты вселенной получат пачку сайдовых проектов



Надеемся, Black Ops будет стоить вложенных в нее средств

КОНСОЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Еще один "Якудза"

Сериал **Ryu ga Gotoku**, на Западе больше известный под названием Yakuza, в не столь отдаленном будущем готовится пополниться новой игрой. Официального анонса еще не было, однако Тосихиро Нагоси, продюсер игровой линейки "Якудза", в одном из недавних интервью заявил, что проект уже находится в разработке. Рассекретить название игры Тосихиро не решился, также он не сказал, кто будет главным героем проекта. Однако Нагоси отметил, что нам обязательно удастся поиграть за Мадзиму Горо, японского бандита, известного по предыдущим играм линейки. Кроме того, уже известно, что Кадзума Кирю, еще один известный по "Якудзе" герой, тоже обязательно появится в игре. Продюсер также пообещал очередной очень эмоциональный сюжет — такое вполне в традициях данной игровой линейки. Также ожидаются и какие-то серьезные перемены в геймплее. Какие именно — пока загадка. О платформах, на которых выйдет проект, Нагоси ничего не сказал. Однако до сих пор игры серии Yakuza появлялись только на консолях от Sony — следовательно, можно ожидать, что и новая виртуальная забава о японских мафиози почтит своим присутствием PlayStation 3 и, возможно, PlayStation Portable.

Тим Шафер: количество имеет значение

Пока некоторые и одну-то игру за два года толком сделать не могут, команда Double Fine Productions, которой управляет **Тим Шафер**, ставит перед собой воис-



тину наполеоновские цели. Студия планирует выпустить в скором времени аж четыре новых игры. Продолжения Brutal Legend, правда, среди них не будет. Сами проекты также пока не названы. Кроме того, остаются вопросы: а сможет ли коллектив нормально разрабатывать сразу четыре проекта, не скажется ли это на качестве игр? Ну, во-первых, сами проекты не особенно сложные — это небольшие забавы, которые будут распространяться через сервисы Xbox Live и PSN. Во-вторых, Шафер настроен оптимистично и полагает, что Double Fine Productions вполне по силам смастерить столько новых игр одновременно — по его словам, коллектив уже вышел на новый уровень. Что ж, пока нам остается только поверить Тиму, ну а время все расставит по своим местам.

"Мертвый" Mortal Kombat

В одном из своих недавних интервью Эд Бун, "отец" сериала Mortal Kombat, поведал, что в линейке могла появиться игра с подзаголовком **Fire & Ice**. Ее главными героями должны были стать два воина-ниндзя — Саб-Зиро и Скорпион. После релиза экшена Mortal Kombat: Shaolin Monks коллектив Paradox приступил к разработке новой игры, изюминкой которой должно было стать кооперативное прохождение. Да, "кооператив" был и в "Шаолиньских монахах", но там это была необязательная возможность, тогда как в Fire & Ice данный режим разработчики собирались поставить во главу угла. Проект виделся достаточно интересным, однако его в итоге пришлось прикрыть из-за недостатка финансирования. Эд Бун не сказал, есть ли возможность, что разработчики когда-нибудь вернутся к Fire & Ice.

Новости от Sony

В конце июля в Японии в продажу поступили новые версии приставок **PlayStation 3**, оснащенные жесткими дисками на 160 и 320 Гб. Интересно, что модель с диском на 160 Гб предлагается в белом корпусе. За модель с жестким диском на 160 Гб японцам придется выложить, в пересчете на европейские деньги, примерно 271 евро, за приставку, оснащенную HDD с объемом 320 Гб, — 316 евро. Выйдут ли новые приставки на территории Европы и Северной Америки — пока не известно. Также компания Sony не отрицает, что в настоящее время уже полным ходом ведет работы над **новой игровой приставкой**. Уже известно, что эта консоль будет более "дружелюбной" к разработчикам игр. Не секрет, что многие девелоперы критиковали PlayStation 3 за неудобную архитектуру. Сейчас же Sony при создании новой консоли постоянно консультируется с игроделами и старается прислушиваться к их мнению. В данный момент еще неизвестно, что за консоль это будет — есть предположения, что нас ожидает новая портативная консоль (PSP2) или же очередная домашняя приставка (PS4).

Black Ops для NDS: первые подробности

Как мы знаем, студия Treyarch в настоящее время трудится над "основной" версией **Call of Duty: Black Ops**, ориентированной на такие платформы, как PC, Xbox 360, Wii и PlayStation 3. Однако помимо "главных" версий, в разработке находится еще одна CoD: Black Ops — ее делает команда n-Space для консоли Nintendo DS. На проходившей в июле выставке Comic-Con разработчики решились обнародовать информацию об этой игре. И теперь мы знаем, что в версии для NDS будут кооперативный режим прохождения, мультиплеер на шесть игроков, а также одиночная кампания. Некоторые уровни одиночного режима будут "позаимствованы" из старших версий, однако сюжет у Black Ops для NDS будет совершенно другой — действие мобильной вариации развернется после событий основной версии игры.



Вендетта Джимми

Игрушка **Mafia 2** еще официально не поступила в продажу (релиз намечен на конец августа), а Sony уже радостно докладывает об эксклюзивном дополнительном контенте для проекта, который будет доступен только владельцам PlayStation 3. Уже известно, что аддон будет носить название Jimmy's Vendetta. Это будет бесплатное скачиваемое дополнение, включающее новые миссии для одиночного режима и, возможно, новые карты для мультиплеера. Что ж, для такой истории, как Mafia 2, в которой акцент делается на серьезный сюжет, новые интересные одиночные миссии — это, пожалуй, самое главное.



Capcom делает новые файтинги

В июле сразу несколько интересных вестей о грядущих файтингах прибыло из стана Capcom. Во-первых, известное издательство представило новых воинов для игры **Marvel vs. Capcom 3: Fate of the Two Worlds**. Со стороны Capcom в грядущую битву официально записались Чун Ли (Street Fighter), Триш (Devil May Cry) и Аматэрасу (Okami). Marvel же представляют такие известные личности, как Тор, бог грома (о нем сейчас еще и кино снимают), а также Виктор фон Дум и Супер-скрулл ("Фантастическая четверка").

Во-вторых, Capcom на пару с Namco представили широкой общественности двойной совместный проект. Знаменитые студии в настоящее время рука об руку работают над играми **Street Fighter X Tekken** и **Tekken X Street Fighter**. Интересно, что первая игра, которую делают создатели Street Fighter IV из Capcom, будет "плоским" файтингом с трехмерными персонажами, как и четвертый "Уличный боец". А вот команда, которая работает над Tekken X Street Fighter, — это уже сотрудники Namco, которым больше по душе трехмерные файтинги в стиле Tekken.

О сроках релиза обоих проектов говорить пока рано, поскольку их премьера ожидается только после выхода Marvel vs. Capcom 3.

Вести из лагеря Quantic Dream

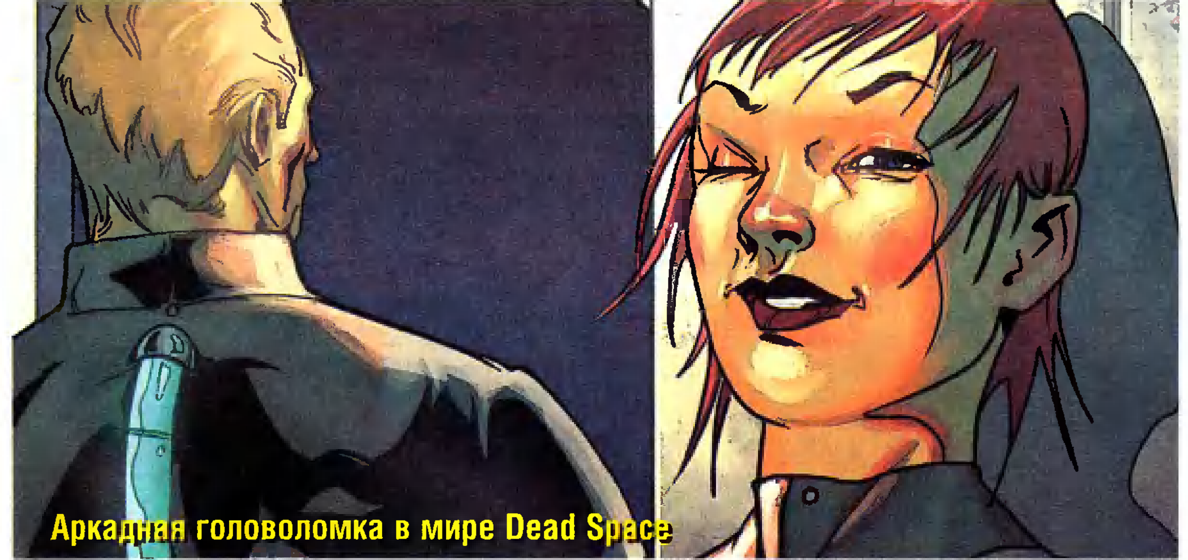
Июль месяц принес сразу несколько новостей от студии **Quantic Dream**, сотрудники которой стали какими-то очень уж разговорчивыми.

Во-первых, новых DLC для **Heavy Rain** уже можно не ждать. Фанаты, лейте слезы: у студии не хватает времени на разработку дополнений. Сейчас разработчики пытаются приспособить Heavy Rain под возможности нового контроллера PlayStation Move, а также занимаются рядом других проектов (о них — ниже). В таких условиях приходится жертвовать дополнениями. Очень жаль, ведь сценарии для DLC уже готовы, и поклонникам игры, несомненно, хотелось бы познакомиться с приквелами к основному сюжету. Но ничего не попишешь: Quantic Dream желает, чтобы дополнения были сделаны на очень высоком уровне, а в настоящих условиях это невозможно. А раз так — лучше и вовсе закрыть проект. Тяжелое, но мудрое решение.

Во-вторых, Дэвид Кейдж, глава Quantic Dream, заявил, что ничего не знает об игре **Horizon**, который якобы разрабатывает его студия. Ранее ходили слухи, что Horizon будет новой драматической историей от прославленной команды, причем игра якобы будет обладать научно-фантастическим сеттингом. Однако, как выяснилось, это лишь слухи — и ничего больше.

В-третьих, студия все-таки работает сразу над двумя новыми игрушками. Одна из них действительно станет интерактивной драмой, чем-то похожей на Heavy Rain. О другом проекте пока ничего не известно. Ходят слухи, что это будет какая-то очень необычная онлайновая игра — однако после истории с Horizon ко всем этим сплетням нужно относиться настороженно.

AlexS



Аркадная головоломка в мире Dead Space

Компания Electronic Arts объявила о разработке аркадной головоломки **Dead Space: Ignition**. Разработкой проекта заведует Visceral Games, ознакомиться с игрой все заинтересованные смогут осенью этого года, когда она объявится в Xbox Live и PlayStation Network.

Уже известно, что Ignition станет предысторией к Dead Space 2, которая готовится к релизу в январе 2011 года. Приквел же порадует ценителей космических ужасов интересным сюжетом, аж четырьмя различными концовками, а также новеньким костюмом для главного героя, который затем можно будет надевать в Dead Space 2.

Тем не менее не стоит думать, что Ignition будет игрой серьезного уровня. Как уверяют разработчики, нам придется много разговаривать и решать головоломки, а вот экшена будет не очень много. Ignition — это, скорее, "довесок" к Dead Space 2, не более того.

В разработке очередные DLC для Red Dead Redemption

Rockstar в июле разродилась вестями о целой пачке новых дополнений для **Red Dead Redemption** (Xbox 360, PlayStation 3). В ближайшем будущем нас ожидает сразу четыре новых DLC для игры. Аддон Legends and Killers притащит в игру новые локации для мультиплеера, восемь новых персонажей (точнее, старых — героев игры Red Dead Revolver) и индейские томагавки — это оружие игрокам разрешено будет использовать и в одиночном, и в многопользовательском режиме. Другое скачиваемое дополнение носит имя Liars and Cheaters, вместе с ним прибудет пара новых онлайновых режимов (карточные игры и заезды верхом), восемь скинов персонажей, а также оружие Explosive rifle, доступное как в мультиплеере, так и в одиночном режиме.



Во Free Roam, как не трудно догадаться, включены новые испытания для режима Free Roam. И, наконец, дополнение Undead Nightmare будет посвящено теме живых мертвецов: оно включит зомби-миссии и города-призраки в одиночный режим. Также в этом аддоне ожидаются новые виды животных и "свежие", если можно так выразиться, зомби для многопользовательского режима. Как видим, списочек достаточно вкусный.

Каждое из четырех дополнений будет распространяться по цене $9,99.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Игровая мышь от Cooler Master

Компания Cooler Master выпустила вторую в своем модельном ряду игровую мышь — CM Storm Inferno, рассчитанную в первую очередь на любителей различных MMO-игр.

"На борту" новинка несет 11 кнопок плюс колесо прокрутки, причем 9 из этих клавиш можно переназначить по своему усмотрению. Высокая чувствительность мыши обеспечивается двойным лазерным сенсором с разрешением 4000 точек на дюйм, а для хранения профилей "грызун" оборудован 128 Кб встроенной памяти. Показатель времени реакции составляет всего 1 мс, что понравится поклонникам массовых заруб, где важен быстрый контроль. Желающим прикупить сей девайс придется выложить 60 долларов.



Крошка-компьютер

Если вам вдруг стало казаться, что ваш системный блок слишком громоздкий и занимает чересчур много места, обратите внимание на LPC-100, разработанный кудесниками из Stealth Computer. Габариты этого компьютера составляют всего 102x155x37 мм, весит он всего 544 грамма и на данный момент является самым



маленьким блоком, выпускаемым компанией.

LPC-100 комплектуется тремя вариантами ЦП: Celeron Dual-Core T3100 с частотой 1,9 ГГц, Core 2 Duo P8400 (2,26 ГГц) либо Core 2 Duo T9400 (2,53 ГГц). Он снабжен 4 Гб оперативной памяти DDR3 и жестким диском объемом до 500 Гб с возможностью замены его на скоростной SSD-накопитель емкостью до 256 Гб. В наличии имеются сетевой разъем Gigabit Ethernet, три порта USB 2.0, интегрированная графическая система и видеовыход DVI. В качестве предустановленной операционной системы может быть выбрана Windows XP, Vista, 7, Windows Server 2008 или Ubuntu. Расценки на LPC-100 начинаются от 995 долларов.

Вода для "жирафа"

Видеокарта GeForce GTX 460, построенная на базе 40нм-чипа GF104, относительно недавно вышла на большой рынок, однако американская компания Koolance уже представила для нее свое новое творение — блок водяного охлаждения VID-NX460. Новинка изготовлена из меди с никелевым покрытием, что предотвращает образование коррозии, и снабжена накладной пластиной из нержавеющей стали для дополнительной защиты. Водоблок покрывает все критически важные области на карте, включая GPU, месторасположение чипов памяти и регуляторов вольтажа. Размеры девайса составляют 159x146x16 мм, вес — 680 грамм.



DDR3L — теперь стандарт

JEDEC Solid State Technology Association присвоила оперативной памяти типа DDR3 Low Voltage статус официального стандарта ОЗУ. Соответствующее дополнение было внесено в отраслевой стандарт JESD79-3 DDR3 Memory Device. Отличительной особенностью памяти типа Low Voltage является сниженное на 15% энергопотребление при аналогичных показателях частоты памяти в сравнении с базовыми DDR3. Память подобного типа уже представлена на рынке несколькими производителями, но присвоение ей статуса стандарта позволит гораздо шире раздвинуть границы ее применения.

Детское 3D

Компания Samsung Electronics выпустила на рынок новую модель 3D-очков SSG-2200KR, созданную специально для детей. Модель имеет слегка закругленный дизайн и поставляется в комплекте с двумя сменными передними накладными панелями — розового и синего цвета.

В остальном же это обычные 3D-очки, созданные на основе затворной технологии (активный тип 3D) и совместимые со всем модельным рядом 3D-телевизоров от Samsung. Рекомендуемая розничная цена SSG-2200KR для России составляет примерно 125 долларов.

Хищники на виду

Тайваньская компания Acer пополнила линейку своих игровых систем мощным настольным компьютером Aspire Predator AG7750.

Стильный черный корпус с агрессивной ярко-оранжевой передней панелью подойдет в первую очередь тем, кому важна не только мощность машины, но и эстетическая красота.

Наполнение тоже под стать внешности. Процессор Intel Core i7-930 с базовой частотой 2,8 ГГц, 12 Гб оперативной памяти и графическая система на базе NVIDIA GeForce GTX 470 с поддержкой полного набора технологий (DirectX 11, CUDA, PhysX, а также SLI) — об апгрейде на ближайшие несколько лет можно смело забыть.

В качестве операционной системы на AG7750 предустановлена Windows 7 Home Premium. Но и стоит такой "медиакомбайн" отнюдь не мало — от 1999 долларов. Впрочем, красота всегда требовала жертв...



Мультитач-монитор от 3M

Компания 3M представила свой новый 22-дюймовый сенсорный монитор M2256PW, распознающий вплоть до 20 касаний одновременно. Фирменная технология Projected Capacitive Technology позволяет снизить время восприятия каждого из касаний до 6 мс, что вкупе с особым антистатическим покрытием делает приложения более восприимчивыми к действиям пользователя и позволяет работать с монитором сразу нескольким людям. M2256PW имеет рабочее разрешение 1680x1050 пикселей, оборудован видеовходами DVI и VGA, аудиовходом, портом USB и дюплексным интерфейсом RS232. Монитор полностью совместим с ОС Windows 7, а для пользователей Linux и Windows XP/Vista компания 3M предлагает специальный набор драйверов. Розничная цена монитора составляет примерно 15 тысяч долларов.

Звук второго поколения

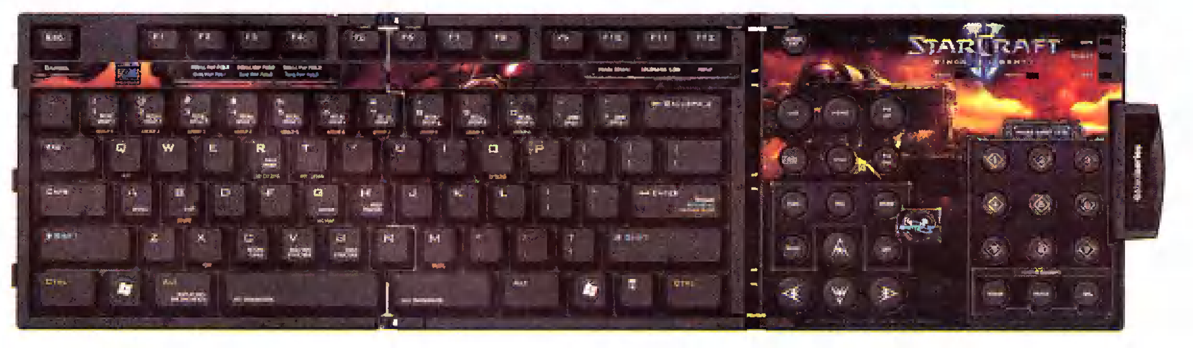
Новость специально для любителей кристально чистого звука. Компания Auzentech отрапортовала о выпуске второго поколения звуковой карты X-Meridian 7.1 2G. В свое время X-Meridian 7.1 была признана одной из лучших аудиоплат в мире, однако компания приостановила ее производство из-за нехватки чипов C-Media CMI8788 Oxygen HD. Видимо, кризис миновал, потому что второе поколение карты построено на этом же чипе и оборудовано качественными цифро-аналоговыми преобразователями AKM AK4396 и усилителями OPAMP, которые при желании пользователи смогут заменить самостоятельно.

Карта подключается к PCI-слоту, что позволяет сократить до минимума время задержки, а применение в ней как электролитических, так и твердотельных конденсаторов обеспечит надежность системы питания. Производители заверяют, что X-Meridian 7.1 2G выдает чуть ли не идеальное звучание и позволяет раскрыть все грани музыки. Если это так, то и отдать за нее 160 долларов — а именно столько стоит плата — не жалко.

Свежие ноутбуки от Lenovo

Lenovo выпустила на рынок СНГ две новые модели ноутбуков — G460 и G560. Компьютеры оборудованы процессорами Intel Core i3 и i5, также возможна комплектация мощными графическими картами на базе NVIDIA GeForce. Диагонали экрана G460 и G560 составляют соответственно 14 и 15 дюймов.

Ноутбуки оснащены несколькими фирменными технологиями Lenovo. Energy Management 5.0 позволяет контролировать электропитание и настраивать его основные параметры, что должно сберечь ресурс аккумулятора. Lenovo OneKey Rescue обеспечивает восстановление системы после сбоя, а технология VeriFace использует встроенную веб-камеру для идентификации пользователя без ввода пароля. В базовой комплектации модели можно приобрести за 690 (G460) и 830 (G560) долларов.



Клавиатура по мотивам StarCraft II

Специально для поклонников StarCraft компания SteelSeries выпустила комплект игровой периферии, приуроченный к выходу сиквела знаменитой стратегии. Основой комплекта является клавиатура StarCraft II Limited Edition Zboard с двумя сменными блоками клавиш — стандартным Zboard Standart QWERTY Keyset и Limited Edition Zboard Keyset. Последний заточен специально для игры в StarCraft II и обеспечивает быстрый доступ к любым игровым командам. Набор программного обеспечения Z Engine II позволяет игрокам переназначить все клавиши под себя. Клавиатура украшена символикой игры, выглядит стильно и будет украшением стола любого фаната легендарной стратегии. Цена ее составляет около 100 долларов. Также SteelSeries выпустила набор ковриков для мышек QcK Limited Edition в четырех вариантах графического оформления: Marine, Marauder, Tychus Findlay и Kerrigan vs. Zeratul. Коврики выполнены из высококачественного тканевого материала с улучшенной текстурой. За такой коврик покупателям придется выложить 25 долларов.

Алексей Апанасевич

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Платформы*	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Дата
УЖЕ ВЫШЛИ					
Lumi	Аркада	X360	Kydos Studio / –	Kydos Studio	-
DeathSpank	Ролевая игра	X360	Electronic Arts / –	Hothead Games	-
NCAA Football 11	Симулятор американского футбола	X360, PS3, PS2	Electronic Arts / –	EA Tiburon	-
Dora the Explorer: Dora's Big Birthday Adventure	Платформер	NDS	Nova Development / –	Cricket Moon Media	-
Cats & Dogs: The Revenge of Kitty Galore — The Video Game	Платформер	NDS	505 Games / –	Engine Software	-
Deadliest Warrior: The Game	Файтинг	X360	Pipeworks Software / –	Pipeworks Software	-
Tidalis	Аркада	PC	Arcen Games / –	Arcen Games	-
Ophidian Wars: Opac's Journey	Платформер	X360	Small Cave Games / –	Small Cave Games	-
Furry Legends	Платформер	Wii	Gamelion Studios / –	Gamelion Studios	-
Razor2: Hidden Skies	Аркада	PC	Invent4 Entertainment / –	Invent4 Entertainment	-
Alien Swarm	Аркада	PC	Valve Corporation / –	Black Cat Games	-
HoopWorld	Симулятор баскетбола	Wii	Virtual Toys / –	Virtual Toys, Streamline Studios	-
Little League World Series Baseball 2010	Симулятор бейсбола	X360, PS3	Activision / –	NOW Production	-
Rhythm Zone	Музыкальная аркада	PC	Sonic Boom / –	Sonic Boom	-
Sam & Max: The Devil's Playhouse. Episode 4: Beyond the Alley of the Dolls	Квест	PC, PS3	Telltale Games / –	Telltale Games	-
Limbo	Платформер	X360	Microsoft / –	Playdead	-
Young Thor	Платформер	PSP	Frima Studio / –	Frima Studio	-
The Guild 2: Renaissance	Стратегия в режиме реального времени	PC	JoWooD Entertainment / –	Runeforge Games Studio	-
StarCraft 2: Wings of Liberty	Стратегия в режиме реального времени	PC	Blizzard Entertainment / Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	-
Heavy Fire: Special Operations	Аркада	Wii	Teyon / –	Teyon	-
Need for Speed World	Онлайновый аркадный рейсинг	PC	Electronic Arts / –	EA Black Box, EA Singapore	-
Hydro Thunder Hurricane	Аркадный рейсинг	X360	Microsoft / –	Vector Unit	-
Commander: Conquest of the Americas	Тактическая стратегия	PC	Paradox Interactive / 1С-СофтКлаб	Nitro Games	-
BBC Battlefield Academy	Пошаговая стратегия	PC	Slitherine Software / –	Slitherine Software	-
Disney Sing It: Family Hits	Музыкальная аркада	PS3, Wii	Disney Interactive Studios / –	Zoe Mode	-
Castlevania: Harmony of Despair	Платформер	X360	Konami Digital Entertainment / –	Konami Digital Entertainment	-
Madden NFL 11	Симулятор американского футбола	X360, PS2, PS3, Wii, PSP	Electronic Arts / –	EA Tiburon	-
Scott Pilgrim vs. the World: The Game	Аркада	PS3	Ubisoft Entertainment / –	Ubisoft Chengdu, Ubisoft Montreal	-
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Victoria 2	Стратегия в режиме реального времени	PC	Paradox Entertainment / 1С-СофтКлаб, Snowball Studios	Paradox Entertainment	13 августа
Kane & Lynch 2: Dog Days	Шутер от третьего лица	PC, X360, PS3	Eidos Interactive / Новый Диск	IO Interactive	17 августа
Lara Croft and the Guardian of Light	Платформер	X360	Square Enix / –	Crystal Dynamics	18 августа
Gold's Gym Dance Workout	Танцевальная аркада	Wii	Ubisoft Entertainment / –	Land Ho!	18 августа
We Sing Encore	Музыкальная аркада	Wii	Nordic Games Publishing / –	Le Cortex	20 августа
Drakensang: Phileasson's Secret	Ролевая игра, дополнение	PC	dtp entertainment / –	Radon Labs	20 августа
In the Mix: Featuring Armin van Buuren	Музыкальная аркада	Wii	Foreign Media Games / –	TransGaming Studio	21 августа
Mafia 2	Шутер от третьего лица	PC, X360, PS3	2K Games / 1С-СофтКлаб	2K Czech	24 августа
Elemental. War of Magic	Пошаговая стратегия	PC	Stardock Entertainment / 1С-СофтКлаб, Snowball Studios	Stardock Entertainment	24 августа
Shank	Платформер	X360	Electronic Arts / –	Klei Entertainment	24 августа
Scott Pilgrim vs. the World: The Game	Аркада	X360	Ubisoft Entertainment / –	Ubisoft Chengdu, Ubisoft Montreal	25 августа
Ship Simulator Extremes	Симулятор морского транспорта	PC	Paradox Interactive / –	VSTEP	27 августа
SpellForce 2: Faith in Destiny	Ролевая игра, дополнение	PC	JoWooD Productions / –	Trine Games	27 августа
Grease: The Game	Аркада	Wii, NDS	505 Games / –	Zoe Mode, Big Head Games	27 августа
Ace Combat: Joint Assault	Аркадный авиасимулятор	PSP	Namco Bandai Games / –	Project Aces	31 августа
Metroid: Other M	Шутер от первого и третьего лица	Wii	Nintendo	Team Ninja, Nintendo	31 августа
Disney Guilty Party	Логическая игра	Wii	Disney Interactive Studios / –	Wideload Games	31 августа
Dead Rising 2: Case Zero	Шутер от третьего лица	X360	Capcom Entertainment / –	Blue Castle Games	31 августа
Rugby League Live	Симулятор регби	X360, PS3	Tru Blu Games / –	Big Ant Studios	2 сентября
Tom Clancy's H.A.W.X. 2	Аркадный авиасимулятор	PC, X360, PS3, Wii	Ubisoft Entertainment / GFI, Руссобит-М	Ubisoft Bucharest	3 сентября
R.U.S.E.	Стратегия в режиме реального времени	PC, X360, PS3	Ubisoft Entertainment / Бука	Eugen Systems	7 сентября
Batman: The Brave and the Bold — The Videogame	Платформер	Wii, NDS	Warner Bros. Interactive Entertainment / –	WayForward Technologies	7 сентября
NHL 2K11	Симулятор хоккея	Wii	2K Sports / –	Visual Concepts	7 сентября
The Sims 3: Fast Lane Stuff	Симулятор жизни, дополнение	PC	Electronic Arts / Electronic Arts	EA Montreal	7 сентября
Amnesia: The Dark Descent	Квест	PC	Frictional Games / 1С-СофтКлаб, Snowball Studios	Frictional Games	8 сентября

** Указываются не все платформы, а только те, на которых игра вышла в период с 09.07.10 по 12.08.10 или выйдет в указанную дату*

ИТОГИ

WCG 2010. Национальный финал



Финал белорусского этапа World Cyber Games оказался очень необычным событием для компьютерных игроков Беларуси. Где-то в параллельной реальности ведутся дебаты о пользе игр, психологи и милиция качают головами, а прямо в центре Минска 7 и 8 августа сотни геймеров оккупировали все три этажа торгового комплекса "Столица", наблюдая за игрой лучших киберспортсменов нашей страны. Никаких билетов или охраны — каждый желающий мог поболеть, покричать в поддержку игроков, пожать руку победителям и сфотографироваться с ними на память.

В нынешнем году Беларусь представит своих игроков в двух дисциплинах WCG: Counter-Strike 1.6 и FIFA 2010. Громкий релиз StarCraft 2 (обзор которого вы найдете в этом номере) напрочь отбил желание у белорусских стратегов играть в WarCraft 3, и никакие обещания призов не заставили профессиональных киберспортсменов участвовать в чемпионате.

По результатам полуфинала из 118 команд по Counter-Strike и 45 игроков FIFA 2010 было выбрано по восьмерке лучших, и 7 августа прошел групповой этап финальных игр. В первой игре группы А команде snT удается сыграть вничью с K29 на карте de_nuke, а в следующих трех встречах фавориты с большим преимуществом побеждают Club3x/rF и 97Club и занимают места в полуфинале. В группе В команде hate удается на карте de_train победить Ultimo (17:13), которая до этого уверенно обыграла KillGaming и T21. Однако удачная победа над KillGaming (22:08) позволяет T21 вытеснить hate из турнирной таблицы.

В полуфинале уверенно игравшей в первый день команде snT удалось сбросить Ultimo в нижнюю сетку (16:12). Но в финале виннеров им не удается повторить свой успех в игре против K29 на de_nuke (16:06), а в финале лузеров Ultimo с разгромным счетом берет у snT реванш на de_tuscan (02:16). В суперфинале Ultimo противостоит K29, уверенно победившая в двух предыдущих играх. Организаторам чемпионата удалось создать интригу: K29 начинает игру за террористов на de_inferno и безнадежно "сливает" со счетом (13:2). "Мы готовились к этой игре и рассчитывали хотя бы на шесть побед", — делится K29 впечатлениями после встречи. Впрочем, такой счет их не сильно огорчает: перейдя за "контров", K29 лишь один раз уступает Ultimo, а суммарный счет (16:14) приносит победу выходцам из "Катаны".

Куда менее воинственно и даже несколько незаметно состоялся чемпионат по FIFA 2010. В тихой и спокойной обстановке прошли групповой этап и полуфинал. Неожиданностей там, впрочем, не было: Денис Крумкачев aka MEL.cosmostv уверенно обошел конкурентов и в суперфинале встретился с Perry.cosmostv. Суперфинал оказался куда более ярким и напряженным. Первые две игры остались за Perry (0:3 и 2:4), что означало бы для него победу, доберись он до суперфинала по сетке виннеров. Но виннером был MEL, и у него в запасе оставалось еще две игры, в которых он не дал себя обойти (3:0 и 3:1).

Итак, K29 и MEL.cosmostv получили путевку в Лос-Анджелес на Гранд Финал, а также возможность испытать на себе щедрость многочисленных спонсоров. У организаторов соревнования (а это в первую очередь SnG.by) явно было намерение продемонстрировать великодушие и высокий уровень организации, чтобы поднять имидж киберспорта и компьютерных игр в глазах зрителей и прессы. Было особо подчеркнуто участие в киберспортивных состязаниях девушек, чье мастерство порой ставит под сомнение даже читатели нашей газеты. В шоу-матче по Counter-Strike женская команда SnG Female в пух разорвала сборную прессы (16:1), немало повеселив всех наблюдавших. Из самых красивых участниц WCG жюри выбрало Мисс WCG 2010, особо не мучая претенденток. Титул и призы заслуженно достались Кате Климович, радовавшей всех присутствовавших не только своим видом, но и умелой игрой в составе SnG Female.

Разорвало многочисленные стереотипы и выразило респект геймерам Министерство обороны РБ. Военно-информационное агентство "Ваяр" оказало поддержку в проведении WCG 2010, пообещало в следующем году выставить сильную команду по Counter-Strike от Вооруженных Сил и заверило в желании пополнить свои ряды за счет киберспортсменов, к чему последние, правда, отнеслись настороженно.

Параллельно с WCG 2010 проходил финал международного чемпионата по "Ил-2 Штурмовик", известному авиасимулятору, получившему множество лестных отзывов от представителей Минобороны. В финале участвовали четыре белорусские, две российские, одна украинская и одна литовская команда. "Приглашали и другие страны. Команды из Германии и Болгарии до последнего момента хотели участвовать, но по финансовым причинам не смогли", — рассказал Артем Быков, начальник штаба виртуального штурмового полка и неизменный судья всех соревнований по "Ил-2". Белорусской команде "Лютые совы" досталось второе место, а первое отошло российско-литовской сборной команде SLI.

Итог этого большого киберспортивного события весьма оптимистичен для наших игроков: у киберспорта Беларуси есть все шансы прийти в себя после кризиса и вновь вернуть былую популярность. Руководство WCG, кстати, ожидает в следующем году увидеть StarCraft 2 в списке дисциплин. Можно начинать тренироваться.

Anuriel

НАША ПОЧТА

Добрый день, самые неравнодушные читатели! Почти три года с упорством Сизифа я повторял в каждой "Почте": пишите больше. И вот я завален письмами по самую макушку, причем "отбраковать" хотя бы часть писем или оставить их до лучших времен нет никакой возможности. На разные лады в них повторяется одно и то же требование: остановить поток жалоб, вернуться к обсуждению игр, снова сделать "НП" информативной. Полностью поддерживаю это стремление, но... с письмами нужно что-то делать! Поскольку что-то обычно лучше, чем ничего, я, рискуя снова впасть в немилость, выбрал из каждого письма наиболее яркую цитату и составил самый неожиданный в истории газеты "Блиц". Таким образом, каждый смог хоть немного высказаться. А если уделенного внимания вам будет мало — пишите снова: думаю, другой подобный "флэшмоб" случится нескоро.

На некоторые письма я все же хотел бы ответить.



Всем Ку!

С у-до-воль-стви-еммм прочитал две последние "НП"! Вот это класс! Так держать, ребята. Вот вам и дебаты. Поэтому с не меньшим удовольствием вклинюсь и заступлюсь за газету и ее авторов.

1) Инди-проекты стали козлами отпущения. Для тех, кто до сих пор на бронепоезде, попытаюсь объяснить. Сравнивать оценку, выставленную игре "Крайзис", и оценку, выставленную "Лимбо", уже не корректно, потому что это игры из разных весовых категорий. Как никто не судит матчи между разновесовыми боксерами из-за явных преимуществ одного перед другим. Поэтому надо иметь в виду, что оцениваться должна ИГРА, а не графика, геймплей или сюжет. Это называется "цели и задачи". В данном случае ЦЕЛЬ — оценить игру, чтобы... хотя об этом ниже. Оценка графики и т.д. — это ЗАДАЧИ, с помощью которых достигается ЦЕЛЬ. И се.

Таким образом, если инди-проекту поставили 10 баллов, это значит, что среди себе равных, в своем жанре игрушка почти безупречна, куда ни посмотри, выделяется оригинальностью и другими составляющими. Вносит в такое явление культуры, как игры, нечто новое и интересное. Но куда уж тягаться инди-проекту с "Крайзисом", который весь такой красивый, реалистичный, понятный, а кому-то и интереснее. Но среди игр своей категории "Крайзис" не получит 10. Все догадываются — почему.

Подписываюсь под этим объяснением и надеюсь, что его прочитают те читатели, которые не понимают высоких оценок, выставляемых инди-проектам. Практика показывает: простые на вид инди-проекты имеют очень много поклонников, а перспективы развития у них весьма велики. Разве можно ставить низкую оценку игре, которая доставляет радость миллионам людей?

Ну и напоследок, хочу заметить еще об оценках.

Читая рецензию для взрослой аудитории в научных журналах на ту или иную книгу, ни разу не видел (ржунимагу))))) оценку книге. Фильмам их тоже не везде ставят. Блин, ну почему!? Да потому, что никто фильм или книгу не оценивает, пишется рецензия с выявлением достоинств и недостатков, особенностей, приемов и т.д. Затем делается резюме, подводится итог (в зависимости от того, какую цель ставил автор рецензии перед собой). И се. Оценку должен поставить сам читатель (!). Сравнить с другими рецензиями, мнением соседа/соседки, друга Коли и решить для себя: смотреть/не смотреть, читать/не читать. А посмотрев/почитав, сделать вывод, кто оказался "правее" и кому в будущем больше верить. Во как все сложно! К сожалению, в наше время эта тема актуальна как никогда. Мы, по идее, должны уже были вступить в эпоху, где балом правит Информация. А для нее как никогда актуальна проблема рекламы, пиара, манипуляции сознанием и мнением. Поэтому современному человеку архиважно уметь ориентироваться в потоках информации, имея в виду, что врут все и абсолютной истины ни от кого не дождешься. Нужно знать как можно больше о психологии восприятия, технологиях запудривания мозгов. Ну, и не забывать, что голова — это не только то, куда едят, там есть еще мозг, которым нужно постоянно думать, лишь иногда DOOMать отдыхая. Так-то! Буду рад выслушать мнения несогласных.

Проводя аналогию с оценками инди-проектов, можно предположить, что вскоре восприятие оценок еще более упростится. Стобальная шкала будет выражать не ощущения игрока (нравится — не нравится), а бюджет игры (например, по одному баллу за каждый миллион долларов). Кроме того, на оценку игры с некоторым коэффициентом будет переноситься оценка ближайшей предшественницы. Таким образом, оценка станет предсказуемой, неоспоримой и одинаковой для всех изданий, а читатели в любой момент смогут проконтролировать добросовестность обозревателя с помощью обычного калькулятора.

Lugburz опять поднял тему "геймерства". Хорошо написал, мне понравилось. Но есть пару "но". Т.е. — но-но.)))

Я вот с какой стороны посмотрел на проблему: а ведь мера — ни разу не интересно! Ведь что запоминается? Запоминается только то, что либо вопреки, либо сверх меры: пьянки, драки, протест, "месседж" и т.д. Я прекрасно осознаю, что не только на пользу пошли мне те дни, когда я сутки напролет не вылезал из "Мор. Утопии" или "Тургора", или "Сталкера" там... Но именно те деньки за компом запомнились и оставили какое-то впечатление, когда меня будили после двух часов сна, а я просыпался бормоча "...сохраниться... сохраниться... надо сохраниться...";))) Но и последствий от этого было не много! Наоборот, я испытал массу ощущений, которые никогда бы не испытал, играй я по два-три часика в день. Без комментариев. Надо просто держать перед собой такое слово (или понятие), как ОТВЕТСТВЕННОСТЬ. Что бы ты ни сделал — виноват ты, а не злобные разработчики. Ты выбираешь, во что играть и сколько играть. Дети на такое практически не способны, в чем есть своя прелесть. Это и есть детство, когда допоздна на улице, когда в догонялки по стройке, когда костры из покрышек до неба на Пасху (у нас так было! И на всю ночь, до утра! Даже родители понимали и отпускали со старшими братьями).

Но мы-то, взрослые, понимаем, что у любого безрассудства кроме романтики и адреналина есть и обратная сторона — риск. Риск покалечиться, риск расстроить близких, риск обидеть, риск превратиться в задрота, подсесть и т.п. Поэтому детям можно многое простить, что не всегда простишь взрослому человеку, который и является носителем этой самой ответственности. Он отвечает за свои поступки, а не его родители или родственники, или жена... Хоть живи в игре, но... общество тебя породило, общество потребует и взамен... работать, голосовать, убирать за собой, не нарушать порядок, держать свои игры при себе.

А над детьми контроль должен быть. Но до какого уровня? Отвечу просто: надо участвовать в воспитании детей, не оставлять их наедине с миром взрослых. И воспитывать изнутри, а не по принуждению, собственным примером, участием и собственным присутствием в жизни своего ребенка. Тогда и контроль будет, и понимание ребенком, почему в это играть можно, а в это... тоже можно, но не сейчас. Ведь дети, как животные, 80% навыков усваивают через подражание, пока не научатся творческому подходу.

Даже взрослые люди в современном упорядоченном и нормированном мире умирают от скуки. Что говорить про молодых людей: для них поиск нового и бунт против старого жизненно необходим. Хорошо, что есть Сеть, игры и наука — они не дают нам превратиться в бездушные шестеренки цивилизации.

И напоследок.

Лучшая лесть — это критика. Она делает газету лучше. Но не пишите бред, см. сочинение девятиклассника на крепкую "четверку" (по десятибалльной шкале!).

Все, надоело печатать. Всем удачи! Пишите больше гневных писем. Я их так обожаю читать в "НП". Предлагаю даже провести хит-парад "Самое идиотское гневное письмо".

(См. страницу 8)

Нет, мы не возрождали "Блиц". Он сам возродился. Неожиданно — но ведь на то он и "Блиц". Вероятнее всего, в следующем месяце он так же вдруг исчезнет. А пока представляю лучшие цитаты на тему:

Как вы относитесь к критике "ВР"?

$aint: В июльском номере таинственный незнакомец Андрей жаловался на качество обзоров фильмов в газете. В этом вопросе целиком и полностью поддерживаю авторов этих самых обзоров, т.к. последние хорошо знают свое дело и легко отличают банальное "крепкий середнячок" и интригующее "must see". Причем описано все точно, в деталях, без спойлеров; между делом вспоминаются предыдущие работы того или иного режиссера и т.д. Единственное, к чему можно придраться, так это к оперативности. За примерами далеко ходить не надо: "Дорогу" я видел как минимум месяца четыре, а то и все шесть назад. А так все GOOD. Удачи и процветания!

Baloo: Уважаемые читатели, я тоже, как и многие из вас, читаю "Виртуалку" почти с самого ее рождения. Я помню прекрасные статьи Локуста, Левиафана и других old-school-авторов. Да, я читал их жадно, взахлеб, с восхищением, и это было здорово. Но они, ушли, пришли другие, не хуже — естественный ход событий. Чем вам они так не по душе? "Раньше в газете была душа...", "Раньше было интереснее..." Orly? Как-то забываются некоторые факты:

1. Отмотайте время на 10 лет назад. Вы не суровые щетинистые дядьки после универа, вы — подростки, которым мама выделяет денежку на обед, за которую и покупается "ВР". Вы хорошо анализировали статью в 13 лет? То-то же. Вот вам и "трава зеленее".

2. Раньше у авторов был неоспоримый козырь в рукаве: нас было легко удивить. Помните? "Дьябла" еще не обросла клонами, как собака репейником, Fallout, Heroes, NFS, GTA LS — короли жанров спокойно восседают на тронах, еще не зная конкурентов. И мы искренне, открыв рот и придерживая глаза пальцами, давались диву на невиданные доселе новшества. А что теперь? Чем вас удивить? Чем удивить человека, чья геймерская жизнь началась с 8-биток, кто видел рождение и угасание серий, жанров и компаний? Тот же Слава Кунцевич (бедняга уже, наверное, устал икать=)) и не пытается вас удивлять описанием шикарной графики, геймплея или чего еще. Он пытается заставить вас задуматься, размять закостеневший от пресыщенности мозг. Разве это плохо? Или оценить витиеватость речи слабо? Ну, конечно, это ведь не "ололо пыщьпыщь!". И вместо того, чтобы вдуматься в строки, начинаете нудить ("А-а-а, на костер его!").

Любителям спросить "зачем вы пишете про *** жанр? Это же отстой!": за шкафом, ибо не все обязаны любить тот жанр, который нравится вам.

Лукша Тимур: Иногда создается впечатление, что некоторые читатели, просто не читая обзора, смотрят на оценку и по оценке складывают у себя в голове общее впечатление об игре и, что самое интересное, еще и об авторе =) Меня удивляет тот факт, что люди просто до банального не умеют прочитать внимательно статью. Формировать мнение о том или ином объекте, в нашем случае — игре, сугубо по оценке, данной автором, — это как минимум неуважение к своим умственным способностям. Научитесь читать, товарищи, ведь автор для того и пишет обзор, чтобы вы вычленили из текста плюсы и минусы, общую информацию об игре и на основании взвешивания всех факторов, в том числе своих пристрастий и интересов, приняли для себя решение — покупать игру или нет. Научитесь хотя бы иногда самостоятельно принимать решения.

Slice: Сперва затрону вопрос качества и объективности обзоров. Конечно, обзоры нынче читаются не так живо и увлекательно, но это не вина авторов. Именно читатели давят на авторов просьбами изменить стиль того или иного автора, кого-то не устраивает содержание обзора (мол, много воды и т.п.). Конечно, были авторы, которые пытались быстро срубить денег, но с помощью Мелькиадеса редакция все это быстренько пресекла. Так может, стоит дать возможность авторам писать в их привычном стиле, а не сухо? Благо Слава Кунцевич не поддался воздействию негодующих читателей. И продолжает писать интереснейшие обзоры. Да и что зазорного в том, что автор отлично владеет литературным языком и имеет солидный словарный запас? Если писать только факты и рассматривать игру только по основным пунктам, то получится обзор на 10-12 строк. Что касается объективности, то ее будет совсем немного не хватать, ведь когда автор пишет строки обзора, он анализирует и систематизирует информацию и пропускает ее через себя, так что в любом обзоре будет немного и субъективности. А если у кого-то получится написать полностью объективный обзор, то я думаю, редакция не будет против появления новой звезды на небосклоне игровой журналистики. Ведь при достойном тандеме авторов и читателей получится весьма достойный продукт.

Feofan Bodrov: Мне четвертый десяток лет, подрастают мои дети, жизнь порою прижимает — аж не вздохнуть! Но у меня есть отдушина — компьютер. Я сам ее выбрал, взамен алкоголю. Итак, имея пару часов вечером, хотелось бы провести их с удовольствием и поиграть во что-то интересное. Беру "ВР", листаю. О! Анонс Fable 3 — КРУТО, подождем выхода. Далее обзоры ноутов, наушников и игр для приставок — это мне ни к чему! Ага — обзор кино, 1-2 прочту, ДАЛЕЕ ALFA PROTOCOL — в нее я уже отыграл, но обзор прочту, чтоб сравнить мнения. Так, игры с отметкой 7.0 и ниже обходим стороной, нет времени на ерунду, не способную захватить надолго. Вот уже и "НП" — читаем одним глазом. Все!! Для меня газета закончилась... МАЛОВАТО, бурчу я себе под нос, но умом понимаю: не для меня единственного газета выпускается, так что жди осени, говорю я себе, там много вкусного разработчики припасли для тебя, ну а "ВР", надеюсь, поможет понять, ху из ху...

Dranzer: Прачытаў вось "сістэматызацыю" спадара Аляксея Віктаравіча наконт Славы Кунцэвіча. Сам я фізік, так што вайну можна перайменаваць у фізіка-матэматычную. Наезды на Славу падаюцца надта неабгрунтаванымі. Дзякуючы ягоным артыкулам я пазнаёміўся з такімі выдатнымі гульнямі, як VVVVVV, Machinarium і г.д., узяў да ўвагі Downfall: A Horror Adventure Game. Агляды фільмаў ці кніжак таксама арыгінальныя і нестандартныя. Так трымаць! А нядаўні нумар, у якім ледзь не палова матэрыялаў напісаная Вячаславам, лічу адным з найлепшых.

Наконт культурных адсылак і нестандартнасці. Мне падаецца, што такі падыход пераўтварае агляд з сукупнасці дадзеных (якія можна нагугліць за 5 секундаў) у невялічкі мастацкі твор. А стандартнасць і спрошчанасць у сучаснай літаратуры не вітаецца, вазьміце хоць бы геніяльны твор Пітэра Ўотса "Blindsight". Так што я "нагамі і рукамі" за Славу, яго творы цікава чытаць, нават калі няма часу пагуляць у аб'екты агляду. І думаецца, што згодных са мной больш за 10% вашай аўдыторыі.

AntiCrime: В последнее время я часто наблюдаю жесткую критику, объектами которой становятся обозреватели газеты (Слава Кунцевич зачастую) и сама газета. Что не нравится читателям в "ВР", я не знаю. Лично меня газета устраивает. Обзоры заслуживают высший балл, труд обозревателей — уважение. Каждый обзор — новая история. Благодаря им я могу сделать выбор — играть или не играть. Благодаря им я спокойно могу доказать друзьям, почему эта игра "жуткий ацтой", а эта — "супер-пупер".

Читатели осуждают критику игр в обзорах, просят авторов о мягкости к играм. Моя же просьба к авторам: оставайтесь такими же объективными. Хотите поблажек к играм? Идите в магазин с дисками, возьмите любой понравившийся, прочтите описание игры на обороте диска — вот вам и мягкий обзор, там уж точно "не соврут". Правда, там не напишут о многочисленных багах, глюках. Забудут отстойную графику, галимый сюжет и т.д. и т.п.

(См. страницу 8)

НАША ПОЧТА

(Начало на 7 странице)

Гневные письма бывают очень разумными. Бывает даже гнев по поводу гневных писем. А "письма номера" мы выбираем из тех, что до "четверки" по десятибалльной не дотянули. Их, к счастью, не так много, чтобы проводить хит-парад.

Не скучайте! И поосторожнее под солнцем, лето нынче на лето похоже.

Ку!

К сожалению, автор не успел дописать слово "кулер": компьютер перегрелся и завис. (Шутка) Следите в жару за компьютером, без него какие вы геймеры? А в самые адские часы читайте "ВР": она огнеупорная.

Спасибо, письмо — супер!



[Fenix]

Здравствуйте, Павел!

Читая "НП" за последние месяцы, просто невозможно устоять и не ввязаться в разгорнувшиеся споры.

1. О Кунцевиче. Честно говоря, я обычно не обращаю внимания на автора того или иного обзора, так что поначалу мне были непонятны страсти по обзорам Вячеслава. Однако, пересмотрев выпуски последних месяцев и найдя самый худший, по моему мнению, обзор ("Милые кости" от Евгения Шибинского, но это скорее из-за того, что я по всем пунктам несогласен с автором) и самый лучший, а точнее самый интересный ("Фобос: 1953" в жанре Interactive Fiction от Славы Кунцевича), я, несомненно, встал на сторону "поддержки Вячеслава" (хотя система выставления оценок у него действительно странная, да и после разгромных обзоров в июльском номере наверняка ожидается вторая часть народных волнений).

2. Надо сказать, меня весьма зацепило письмо Lowlife о будущем. Имхо, оно полно преувеличений как в пессимистической его части, об энергопотреблении (как ни странно, существуют весьма перспективные альтернативные источники энергии. Например, создан действующий макет преобразователя теплоты окружающей среды в электроэнергию, с годовой эффективностью в 300 раз больше, чем у солнечных батарей), так и в более оптимистичной, о перспективах игр: сверхвариативные игры появятся еще ой как нескоро, а скорее всего, только тогда, когда будет создана полная имитация человеческого мозга. Помнится, во время выхода TES 4 все ждали революции от Radiant AI, однако же, если я не ошибаюсь, в ВРовском обзоре был описан эпизод, когда какой НПС благодаря этому АИ, видимо, все-таки выбрал сам себе занятие, но так его и не выполнил из-за того, что не смог обойти лошадь на своем пути.

Radiant AI было за что ругать, но первый блин всегда комом: можно ведь доработать движок. Зато повеселил он игроков, помнится, на славу!

3. PC vs Консоли. По-моему, тема бесконечная, вплоть до той поры, пока понятие "игровая консоль" не сольется с понятием "компьютер", а учитывая все большее усложнение и универсализацию техники, к тому все и идет. Однако я думаю, до этого времени мы успеем увидеть и 5-е, и 6-е поколения консолей. А если по делу, то я люблю игры, независимо от того, на чем они реализованы. Другое дело, что зачастую обидно, когда долгожданный проект так и не видишь из-за того, что он внезапно стал "эксклюзивом" (особенно обидно за Fable II и Alan Wake, так как их все же планировали к выпуску на ПК). На данный момент я убежденный "писишник" по той простой причине, что ПК — более функциональное устройство, нежели чем консоль, но, несмотря на это, я являюсь счастливым обладателем Nintendo DS (к сожалению, так и не оправдавшей всех надежд из-за выхода 3DS), которая прекрасно скрашивает время в поездках. Таким образом, в священной войне "PC vs Консоли" я занимаю третью сторону — "игры", независимо от того, на чем в них играть.

Если не ошибаюсь, сегодняшние консоли (Xbox 360, PS3) относятся к седьмому поколению.

Любопытно наблюдать, как изменяются игры при переходе на консоли: становятся более зрелищными, быстрыми. Вместе с тем скрипты добавляют предсказуемости. Микроконтроль заменяется QTE-задачками на реакцию. Мультиплеер становится не только соревновательным, но и кооперативным. Как бы вы продолжили этот список?

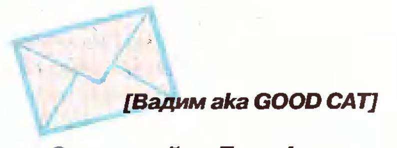
Например, Dragon Age 2, по последним сведениям, лишилась изометрической камеры, выбора предыстории и расы главного героя, а также поддержки фанатских модификаций. Зато главный герой, наконец, будет разговаривать в диалогах голосом, а не телепатически. Боевка станет более динамичной. Вот такая эволюция.

4. Критика. Поддержу славного почтальона и повторю его слова: зачем писать в газету, в которой Вам "все" не нравится? Игровых изданий полно: как бумажных, так и электронных — выбирайте на свой вкус! Если газета жива, и жива уже много лет, значит, читатели есть — и читатели именно такой газеты, какая она есть (массовые выступления "за радугу" были ведь совсем недавно). Истово призываю разъяренных читателей, если уж такие имеются, писать конструктивную критику и, так как это немаловажно, прилагать к ней реально осуществимые пути решения проблем, если уж вы их находите. Ибо зачем тыкать пальцем в проблему, если вы сами не знаете ее решения или, что не менее глупо, предлагаете такое решение, способ выполнения которого вы не знаете сами (интересно, как некоторые читатели представляют себе главного редактора, увольняющего всех без разбору и, самолично что ли, расклеивающего объявления "ищу профессиональных авторов")?

На сим прощаюсь и, надо сказать, оставляю за почтальоном полное право комментировать хоть каждую строчку письма: уж не знаю, кому как, а по мне "НП" без комментариев — совсем не "НП"))

С уважением, Fenix.

Спасибо, что поддерживаете разнообразие тем в "НП".



[Вадим aka GOOD CAT]

Здравствуйте, Павел!

Меня зовут Вадим. Мне 21 год. Читаю вашу газету с момента обзора игры "S.T.A.L.K.E.R.: Тени Чернобыля". С тех пор с ней, с газетой, не расстаюсь)))) В газете меня все устраивает, даже несмотря на то, что появилось много обзоров для консолей. Ну, дело не в этом. Письмо с критикой, так что хватит о хорошем)) В 6 номере газеты за июнь 2010 года (знаю, что уже поздновато, но газету по некоторым обстоятельствам прочитал только сейчас) в обзоре фильма "Принц Персии: Пески времени" автор статьи Алексей Апанасевич причисляет фильмы Майкла Бэя, такие как "Армагеддон", "Перл-Харбор" и "Скала", к творчеству не менее знаменитого человека Джерри Брукхаймера... Может, я уже отстал от жизни, то ли жара так влияет, но, насколько мне помнится, это фильмы Майкла)))

На этом хотел бы откланяться и пожелать газете всего наилучшего, а также всем работникам и авторам — большое СПАСИБО)))) Мы вас очень любим))

С уважением, Вадим aka GOOD CAT

Отвечает Алексей Апанасевич:

"Спасибо за пожелания! Мы вас (читателей) тоже очень любим и ради вас работаем.

Согласен, именно Майкл Бэй — режиссер перечисленных вами фильмов, но Джерри Брукхаймер также сыграл немаловажную роль их продюсера, поэтому картины можно смело зачислять и в его послужной список."

***

На сегодня... нет, не все. Продолжение тут же, рядом, в неожиданно появившейся рубрике "Блиц". Также очень надеюсь, что и в следующем месяце мы найдем, о чем поговорить. Не о Славе же нам опять заводить спор? Давайте придумывать новые темы, чтобы "Наша почта" снова стала интересной. Доброго вам дня!

Anuriel
anuriel@anuriel.com

(Начало на 7 странице)

А тут вся правда выливается наружу. Не могу не вспомнить обзор игры Hearts of Iron, написанный, плохо помню, Славой Кунцевичем (если это не так, да не обидится настоящий автор, которого я не помню). Впервые с этой игрой я познакомился в 2007, когда разгребал пыльные полки с дисками. Особого впечатления у меня не было. Прошло время, я начал хандрить по военно-экономическим стратегиям. Вспомнил о старом диске, нашел его, вставил в дисковод, но он не пошел. Наткнулся на обзор всех игр серии Hearts of Iron в вашей газете. Если бы не он, то забыл бы я об этой игре. Статья настолько меня "возбудила", что я молнией помчался в магазин и купил там эту игру. Большое спасибо автору данной статьи.

Lugburz: Глубоко покопавшись в анналах ВР (боже, звучит-то как ужасно), выудил одно запомнившееся мне гневное письмо субъекта под ником Genius Kasperovich, которое напечатали в номере 04.2004 (прикиньте, сколько времени прошло). Судя по письму, газета уже была, простите, туалетной бумагой с чернилами, а авторы были вредителями, которые эту самую туалетную бумагу чернилами и пачкают. И после двухмесячного затишья, когда народ задумался, а действительно ли все так плохо или это все-таки достойное издание, поэтому мы его и читаем, процесс полного ухудшения пошел дальше. Если честно, то я совершенно не представляю, как такое возможно: в каждом подобном письме четко и ясно (или наоборот — непонятно, что автор ругает) излагается, какие перемены надо газете совершить, чтоб стать лучше и привлекательнее. И тут тоже любопытная картина получается. Взять обзоры: кому-то обзоры кажутся слишком нестандартными, нужно немного больше шаблонности; у других ситуация с точностью до наоборот: из-за полнейшего примитивизма процесс чтения плавно переходит в храп, так что, когда родственники, придя часов в 8 вечера, слышат слегка приглушенное газетой мурлыканье, они знают: сынок "Виртуалку" купил. Одним мало информативности, у других, наоборот, сухо так, что надо промочить горло чем-нить покрепче, ибо на трезвую голову статью не осилить. Что касается моего собственного мнения по поводу нестандартности, то "Мальвину" Дмитрия Бойченко aka Dwarf еще не переплюнули и вряд ли смогут, если кто не читал — ознакомьтесь, не пожалеете. И очень часто после критики в адрес определенного обзора, в лучшем случае — рубрики, следует фраза про то, что солнце было ярче, небо было выше и пиво никто не разбавлял, хотя вроде бы именно потугами этих ленивых бездарей газета стала полностью цветной, да и авторы в газете не переводятся (хотя проскакивала подобная мысль, когда почти под каждой статьей стояла подпись "Слава Кунцевич"). Парадокс на парадоксе, вам не кажется? :] Поэтому повторю общеизвестное выражение: на вкус и цвет все фломастеры разные.

Kot_MatrOskiN: Не знаю, за что вы, дорогие читатели, любите "НП", но лично я люблю ее за юмор, а последняя "Почта" была похожа на книгу отзывов и предложений. Ну, вот чего я понять не могу, почему вы, уважаемые читатели, грезите какой-то непонятной властью над газетой посредством "НП". Вечно вы хотите, чтобы кто-то за вас все сделал, при этом сами не прикладываете никаких усилий. Не пишете статей в газету, не делаете своих газет, сайтов, да чего угодно, но, по вашему мнению (по вашему субъективному мнению), хорошего. Лично меня газета устраивает благодаря тому, что она отечественная, продается на каждом углу и, наконец, потому, что это газета, а не пестрящий рекламой глянцевый журнал.

Раз уж вы, уважаемые читатели, "выбрали" своим представителем Burnour'a, хотелось бы пробежаться по его письму... Burnour'a очень волнует халтура горе-авторов. Прочитав "НП" в июньском номере, я понял кто, такие горе-авторы. Днем они сидят во дворах и режутся на наклейки, фишки, карточки и прочую китайскую ерунду, а по вечерам строчат критикующие письма в газету. Именно им продавцы игр советуют российские и иностранные "заказные" рецензии. А они верят, потому что взрослые как бы должны быть умнее.

Amanda Protiv: Да Вы прям достали уже! Ну сколько можно!? Из номера в номер, из поста в пост все какие-то "бу-бу-бу", ворчите, жалуетесь, переливаете из пустого в порожнее, то не так, то не это... Бррр. Убедительная просьба ко всем читателям, перестаньте превращать эту несчастную газетку в помойное ведро, хватит уже писать всякий бред по поводу плохих оценок или неправильных статей. Прекратите, потому как смысловой нагрузки в вашей писанине нет. Да и не вашего ума это дело. Если кинокритики ставят фильму оценку 3 из 10, то это значит, что фильм, как бы он ни нравился Пете, Васе, Коле, плохой. И рейтинг этот подхватывают и с ним считаются. С оценками игр точно так же. Поскольку рецензент оценивает игру не предвзято (т.е. не считается с любовью или нелюбовью пользователя к гонкам/стратегиям/шутерам и геймплейным особенностям), его мнение самое квалифицированное. Ведь, согласитесь, игра Diablo — очень хорошая игра (кто играл и помнит), НО сейчас ей поставят 2 балла и будут правы, поскольку в графике у нее минус, в звуке минус, в геймплее тоже не все гладко — в сравнении с аналогами. Почтальон культурно огрызается на ваши никудышные статьи, а вы даже не представляете, как его это достало. Не напрягайте вы "ВР" бестолковой писаниной, пишите по делу. Письмо должно быть как минимум интересным читателям и авторам.

Snake: Хватит спорить и разливать воду по поводу оценок, выставляемых авторами той или иной игре! Ведь любая оценка — это есть ни что иное как отражение СУБЪЕКТИВНОГО восприятия того или иного явления в ДАННЫЙ МОМЕНТ ВРЕМЕНИ. И поэтому не надо так негативно реагировать, если понравившаяся вам игра получила оценку 8 или 5, а ВЫ бы ей поставили 9 или 6. ТОВАРИЩИ, согласитесь, что каждому не угодишь и авторы как могут стараются, "но иногда найдется вдруг чудак" (лирически цитирую классиков советского рока), который, блин, ну не согласен с автором и давай от нечего делать писать в редакцию. А вот дальше происходят страшные, на мой взгляд вещи.

Ребята, прекращайте флудить!!! Неужели нет больше тем для диалога на страницах "Виртуалки"!!! Вспомните, как все мы зачитывались "Нашей почтой", когда на ее страницах бурно обсуждались различные явления в сфере игровой индустрии, как-то: очередная E3 или выход долгожданного S.T.A.L.K.E.R. Вот где была жизнь, вот темы для написания своих мыслей и ощущений в газету, а не то, что сейчас: "Мне не нравится енто, но нравится то" и т.п.

Жора Хильманович: Господа (это я к читателям), читая любой обзор, написанный любым изданием, не забывайте, что у вас и у человека, написавшего статью, наверняка разные игровые вкусы. И потому как ваше, так и мнение автора субъективно. Вообще, удивляюсь, когда человек реально считает, что в статье буквально должно быть четко прописано, понравится ему игра или нет. Смешно даже. Автор может находить в игре недостаток за недостатком, обрушивать на нее волны критики, но ваша задача — понять, что важнее для вас в игре: достоинства или недостатки. Знать, важна ли вам графика для восприятия игры, затмевает ли для вас геймплей весь сюжет. Покупать игру и играть в нее-то вам. И от того, насколько хорошо вы разбираетесь прежде всего в своих вкусах, и зависит, сможете ли вы выбрать из горы игр ту, которая вам действительно нужна. А уж там не будет так важно, какую оценку эта игра получила. Потому пылкие замечания в духе "моему другу "Хэви Рэйн" очень понравилась, а вы только 8.6 поставили" выглядят нелепо как-то, вы уж простите.

Поэтому, на мой взгляд, самое важное в статье — не оценка или эмоции автора, а прежде всего информация.

***

А теперь давайте (временно) прикроем всем надоевшую тему и пообещаем себе впредь наполнять "Нашу Почту" только материалами, которые интересны многим читателям. Да поддержат нас в этом деле осенний игропад, новости мира реального и собственная фантазия.

Anuriel

ОБЗОР

Naughty Bear

Жанр: *TPA*
Платформы: *Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Artificial Mind and Movement*
Издатель: *505 Games*
Похожие игры: *серия Postal, серия Manhunt*
Мультиплеер: *присутствует*
Официальный сайт игры: *www.naughtybearthegame.com*

"Я сыт по горло этим компьютерным дерьмом, мои герои все настоящие; а если б меня интересовали игры, я б пришел домой и трахнул свою Nintendo"
Квентин Тарантино

"День святого Валентина — дурацкий праздник, выдуманный производителями поздравительных открыток специально для того, чтобы заставить людей чувствовать себя несчастными", — думал про себя герой Джима Кэрри в фильме Мишеля Гондри "Вечное сияние чистого разума". Как там принято: розовый, конфетный, карамельный праздник, когда живые мертвецы пытаются доказать всему миру, что они счастливы вместе. Счастливым доказывать ничего не нужно. Иногда — НК ХМ8 мне, ящик патронов, понеслась. И даже не смей дарить кому-то Тедди бира!

Недавно Artificial Mind and Movement презентовали нам сваренный вкрутую экшен Wet. Целомудренная сексапильная Руби носилась по стенам, стреляла циничным гангстерам в головы, пила дешевый виски — и все это под звучание сайкобилли. В Wet было все, что нужно поклонникам крепкого вкусного "алкоголя" от Квентина Тарантино: настоящий грайндхаус-экшен со стилизацией под выгоревшую восьмимиллиметровую кинопленку с сумасбродным сюжетом и горячими цитатами. Уже начинало казаться, что вот они, новые безбашенные чуваки, которые, наплевав на все, будут курить крепкие сигареты и дарить нам рискованые виртуальные связи. Чуваки, которые заменят спившихся Running With Scissors, чей замешанный на наследии русского народного "штопор жжот" Postal 3 почти наверняка будет полным фуфлом. За исключением того, что можно будет двинуть прикладом по роже самого старину Уве Болла.

Naughty Bear был новой качественной заявкой. Генератором ожиданий. Да и как было не ждать, когда классический Тедди бир, которого другие классические Тедди биры не удосужились позвать на день рождения, брал в руки катану, вешал за плечи пожарный топор и немного бутылочек с "коктейлем Молотова" и заявлялся на праздник без приглашения. И там уже раздавал свои подарочки. Вскрывал Тедди бирам их плюшевые брюшки и накручивал на клинок их тряпичные внутренности. Отрубал их набитые опилками головы и прицельными пинками давал пасы стенам. Ломал их несуществующие шейные позвонки и жарил зефир на огне от их догорающих розовых туловищ. Вот и как, скажите, такую игру было не ждать? А вышло, что Naughty Bear хорош только на расстоянии.





Мир Naughty Bear — это та самая карамельная и розовая утопическая сказка. Райский уголок. Где Тедди биры танцуют под тошнотворную музыку, дарят друг другу омерзительно позитивные подарки и все время мерзко улыбаются и пафосно радуются жизни. Безупречный остров. Но наш мишка не такой. Он шизофреник, социопат, хмурый бесславный ублюдок. Хотя его можно понять: уже через несколько минут созерцания сплошного бессмысленного позитива окружающих Тедди биров хочется взять в руки пожарный топор и снести пару плюшевых голов. С этого мы и начинаем. И тут же первое разочарование: где конфетный трэш, карамельная кровища, розовые кишки? Детский рейтинг губит все очарование Naughty Bear сразу же и на корню. Остается проглотить досаду и попытаться извлечь удовольствие из бескровного уничтожения мерзких мягких игрушек с жалостливыми глазами и счастливыми мордами. И начинает казаться, что ничего страшного не произошло. Что Naughty Bear крут даже без априори увлекательного процесса наматывания тряпичных внутренностей на кулак. Наш мишка задорно размахивает мачете, а розовые плюшевые неудачники жалобно попискивают и затыкаются навсегда. В страхе разбегаются по домам — но что нам двери: мишка вышибает замки и начинает орудовать топором, он душит позитивных Тедди биров и швыряет их в костер. Потом покидает место расправы. И, несмотря на то, что дохнут все похоже и ни разу не жестоко, это до поры до времени весело. А через полчаса ничего не меняется, и все возможности мягкотелого смертоубийства уже использованы.

Дело даже не в том, что в Naughty Bear от уровня к уровню ничего не меняется. Не в том, что выдаваемые задания, как правило, скучны и нелепы. И, естественно, не в том, что визуально игра более чем серьезно устарела. Хотя последнее могло бы послужить лишним поводом швырнуть в проект камнем: если в Wet все уходило в стилистику — и это было круто, то тут — просто низкая детализация и кривоватые модели. Впрочем, плевать. Фантазии по части постановки убийств у Artificial Mind and Movement хватило на пару-тройку уровней, а дальше они предлагают вновь и вновь махать мачете и толкать Тедди биров в огонь. Мишка не носится по стенам с парочкой полуавтоматических пистолетов и не размахивает бензопилой. Не взваливает на плечи мощный огнемет и не сжигает Безупречный остров к чертям медвежьим. Не берет в руки шестиствольный пулемет. Вместо этого разработчики пытаются развлечь нас какими-то приветами штампам и сомнительным юмором. Тедди биры а-ля зомби и пришельцы, элитный спецназ B.E.A.R. и прочая ерунда. Старая добрая бензопила, два килограмма взрывчатки и несколько декалитров плюшевой карамельной крови порадовали бы нас несказанно больше, чем отсылка к Star Wars. И только голос совести оправдывает действия мишки, не способный оправдать то, что Naughty Bear — халтура, пытающаяся выехать на очень удачной идее. А управление и проблемы с камерой ставят последнюю точку в рассказе о плюшевом насилии.

Это больше всего напоминает розовый, карамельный, фальшиво жизнерадостный День святого Валентина. Когда очень глупый мальчик из-за своей ограниченности дарит умной девочке Тедди бира, считая это хорошим подарком. А девочка улыбается и убирает эту мерзость куда подальше.

Мой кровавый Валентин

Следующий День святого Валентина мальчик встречает один. Разработчики подсовывают нам в красивой упаковке банальную убогую игрушку. Мы улыбаемся. Но следующий День святого Валентина Artificial Mind and Movement могут встретить одни.

РАДОСТИ:

Хорошая идея
Местами неплохая реализация

ГАДОСТИ:

Однообразие
Детский рейтинг

ОЦЕНКА:

4.9

ВЫВОД:

Вместо ожидаемой первоклассной отдушины от лощеных вторичных модных проектов мы вынуждены наблюдать отличную идею, завернутую в плюшевую оболочку некачественной реализации. Разработчикам следует задуматься о своей дальнейшей работе.

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

Слава Кунцевич



Dementium 2

Жанр: *FPS*
Платформа: *Nintendo DS*
Разработчик: *Renegade Kid*
Издатель: *SouthPeak Games*
Похожие игры: *Dementium*
Официальный сайт игры: *www.renegadekid.com/dementium.htm*

Помесь хоррор-адвенчуры и шутера на карманной платформе от Nintendo — штука настолько невероятная, что даже существует. Наверное, именно поэтому первая часть Dementium смогла завоевать некоторую популярность и собрать неплохую прессу.

Хотя у Dementium: The Ward имелись и другие плюсы, кроме своей уникальности. Хотя чего-чего, а именно уникальности у игры-то и не было: вполне себе обычный сплав из штампов и канонов жанра "триллер". Но между тем игра обладала вполне жуткой и глубокой атмосферой, неплохим сюжетом и достойной стилистикой. От второй части можно было ждать как минимум не меньшего.

Получилось же все несколько хуже. Во-первых, линия сценария ушла в совершенно непонятные дебри, не снабжая нас ладно прописанной информацией и даже не давая на нее намеков. Есть главный герой, есть какие-то монстры, а фабула в общем и целом перенята у второй части серии Silent Hill. Сюжет Dementium 2 не представляет собой ровным счетом никакого интереса, поэтому на него вообще можно не обращать внимания. Но тогда выходит, что внимание на игру обращать вообще не стоит. Так как, во-вторых, проект стал шутером целиком и полностью, скинув с себя образ достаточно интересной адвенчуры. Монстров стало больше, мозгов у них не прибавилось, а стрельба поглощает практически все проведенное за игрой время. И почему это плохо, объяснять не стоит: прицеливание при помощи стилуса может уничтожить стойкость даже у самых терпеливых людей. Тем более что показать хороший шутер у разработчиков не получилось, и перед нами вполне себе старомодная занудная "бегалка" по узким коридорам с пистолетом наперевес. И вся увлекательность такого времяпрепровождения подвергается некислому сомнению.









Но гораздо хуже, что в Dementium 2 разработчики умудрились растерять практически всю ту жутковатую и гнетущую атмосферу первой части. Игра стала намного более светлой и совсем уж не страшной. Разве что монстры остались все такими же мерзкими на вид.

И мерзкие они не только благодаря стилю проекта, но и весьма и весьма невысоким техническим мощностям NDS — если скромное графическое оснащение в какой-нибудь головоломке или платформере не вызывает никаких негативных эмоций, то в шутере — отбивает всякое желание играть.

Dementium 2 пусть и получился похуже своего предшественника, но тем не менее являет собой вполне себе среднего уровня шутер. Вот только играть в шутер на NDS как-то совсем уж неудобно. Хоть и необычно.

РАДОСТИ:

Редкий жанр
Иногда жутковато

ГАДОСТИ:

Сюжет — плагиат
Неудобное управление
Однообразие и скука

ОЦЕНКА:

5.5

ВЫВОД:

Посредственная игра дефицитного для этой платформы жанра. Только ли нужно восполнять этот дефицит — большой вопрос.

ВР

ОБЗОР

Spectre

От колыбели до могилы

Жанр: *номинально — платформер*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Vaguely Spectacular*
Издатель: *Vaguely Spectacular*
Похожие игры: *номинально — Braid, The Misadventures of P.B. Winterbottom*
Мультиплеер: *отсутствует*
Минимальные системные требования: *информация отсутствует*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 2,0 ГГц; 256 Мб ОЗУ; видеокарта с 64 Мб ОЗУ; 200 Мб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.spectregame.com*

"За цинизмом всегда скрывается неспособность к усилию — одним словом, импотенция; быть выше борьбы может лишь тот, кто по-настоящему боролся"
Джон Фаулз, книга "Волхв"



Когда кто-то решил, что в рок-музыке текст стал иметь большее значение, чем звучание, появился post-rock. Сейчас часто приходится слышать: "Это не игра в привычном понимании слова". Или кто-то, ничего не понимая, размахивает руками и кое-как оценивает, потому как расхвалить кажется много, разнести — мало. Очень удобная отмазка. Вместе с "интеллектуальными" рассуждениями на тему, что indie-игры — это не когда они создаются на собственные карманные, а когда балом правит идея. Простенькая головоломка открыла их для мира. На самом деле проекты, аналогичные Spectre, Limbo, дилогии Samorost, — это то, что остается после игр. Post-games.

Игра оставляет после себя необычное послевкусие. Даже не на эмоциональном уровне. Все еще непривычно видеть такое на экране собственного монитора. Создается ощущение какой-то неправильности, нелогичности, неуместности происходящего. То есть — я могу представить, как прихожу в арт-галерею, где на стенах расположены экраны с демонстрацией сюрреалистичного арта Spectre, а из акустической системы льется прекрасное музыкальное сопровождение. Я могу представить это на большом экране кинотеатра, когда в маленькой каморке позади играет техник. Хотя на экране монитора проект смотрится так же нелепо, как и в вышеописанных ситуациях. К этому просто стоит привыкнуть. Мы сейчас находимся в любопытном временном промежутке, когда игры являются очередным новым способом поделиться с аудиторией собственным взглядом на этот мир. Если вы знаете лучший способ доказать то, что они — черт возьми! — являются искусством, то сообщите. Или опровергните. А можете просто сделать упрямое выражение лица — тоже неплохой выбор.

Когда кто-то считает, что в играх игра стала иметь большее значение, чем то, что они говорят, появляются проекты, подобные Spectre.

На самом деле обзор этой игры должен был появиться осенью прошлого года. Тогда Spectre был элементарно не замечен. Несколько погодя он уже был староват. В конце весны игру расширили и дополнили. Вернув обзору актуальность. Хотя она была всегда. Или ее не было никогда. Это не имеет ровным счетом никакого значения.

Вы Джозеф Виллер. Вам 73 года. И вы умерли. Вы стоите и смотрите на падающий с неба снег. Говорят, что перед смертью перед глазами в замедленном времени проносится вся жизнь. В Spectre все немного иначе. Вы Джозеф Виллер. Вы стоите и смотрите на падающий снег. Самое время оглянуться назад. Самое время вспомнить свою жизнь. Самое время понять, что можно было изменить. Самое время понять, что все могло быть иначе. Когда уже нет возможности повернуть время вспять. Когда остаются только воспоминания. After a lifetime of experiences. Is in search of a Story.

Вы Джозеф Виллер. Вам 17 лет. Это только номинально платформер. Потому что вы прыгаете. Возможно, даже преодолеваете несуществующие препятствия. На этом весь платформинг заканчивается. Choose nine moments from a vast field of memories. Вы ловите парящие в небе воспоминания. Воспоминания темные. Светлые. Приятные и не очень. И когда не очень, то все равно приятные. Вы движетесь влево. Вы Джозеф Виллер. Вам 12 лет. Вам 8 лет. Вам 6 лет. Вы движетесь вправо. Вы Джозеф Виллер. Вам 44 года. Вам 73 года. Вы стоите и смотрите на снег. From Childhood to Old Age. Вы Джозеф Виллер. И вы умерли.

Вы Джозеф Виллер. И это ваши воспоминания. Вы впервые видите снег. Вы под одеялом и боитесь ночи. Вы испытываете эмоции. Вы Джозеф Виллер. Вы испытываете свои эмоции. Свои. Вы слушаете отца и совершаете свои ошибки. Вы хороните свою мать. Свои эмоции. Вы выходите на работу. И вы выходите на пенсию. Вы Джозеф Виллер и выпускаетесь из школы. Вы ищете себя. Вы ищете ее. Вы находите ее первыми прикосновениями. И вы теряете ее, когда пальцы выскальзывают из вашей руки. Вы проживаете жизнь. Вы Джозеф Виллер, и вы проживаете жизнь. Свою жизнь. Самое время, чтобы немного притормозить и решить, что же для вас самое важное. Вы — это вы. Джозеф Виллер. Вам 73 года. Вы стоите и смотрите на падающий с неба снег. Вы идете направо. Идете налево. Вы проживаете жизнь. Джозефа Виллера. Свою жизнь.



Игра отсчитывает мгновения жизни и запускает миниатюрные сюжеты. From Sadness to Joy. Вы взрослеете, живете, и вам 73 года. Вы Джозеф Виллер, и вы налаживаете контакты, вы дружите и ссоритесь. Вы живете в семье. Вы взрослеете, уходите, слушаете советы отца, совершаете свои ошибки и хороните свою мать. Вы учитесь. Или не учитесь ничему. Вы любите. Вы впервые заглядываете в глаза, вы выпускаете ее пальцы из вашей ладони. Или не выпускаете. Вы Джозеф Виллер. Вы смотрите на падающий снег. Смотрите на свой город и свой дом, и дом не свой, ставший домом. Вы выпускаете ее пальцы из вашей ладони. Вам 73 года. И вы умерли.

Вы Джозеф Виллер. И вы впервые видите снег. Make his life your own. Вы бежите от собственных страхов. И убегаете — или они догоняют вас. Вы делаете тот самый шаг — или остаетесь неподвижными. Вы счастливы и летите в ночном небе, срывая горящие звезды. Вы падаете вниз, в темноту, падаете в чарующий мир апатии и депрессии. Или нет. Вы или справляетесь, или выбираете другой путь. Под переливы чудесной меланхоличной глубокой мелодии. Вам 73 года, и вы умираете. Видите падающий снег. Вы Джозеф Виллер, и вам 6 лет. Вы всегда можете начать все сначала и прожить жизнь по-другому. Вы — это вы. Вы всегда можете остановиться, оглянуться назад и решить, что же для вас действительно важно. Что вообще действительно важно. Make your life your own. Или можете продолжать мчаться вперед. Это — всего лишь выбор. Вы Джозеф Виллер. Вам 73 года. И вы умираете. Смогли вы решить, что для вас действительно важно и бороться ли за это, или даже не пытались. Вы стоите и смотрите на падающий с неба снег. Так не бывает, что вам 73 года и вы умерли — вы вновь Джозеф Виллер, и вам снова 6 лет. Самое время остановиться. Оглянуться назад. Решить, что действительно важно. Вы стоите и смотрите на падающий с неба снег.



Более сотни воспоминаний. В два раза меньше возможных концовок.

Игра оставляет после себя необычное послевкусие. На эмоциональном уровне. Все еще непривычно видеть, когда игра склоняет вас остановиться. И задуматься над своей собственной жизнью. Переоценить. Немного по-другому расставить приоритеты. Задуматься о том, что действительно важно. То есть — я могу представить, когда я раскладываю себя по полочкам после прочтения книги. После просмотра фильма. После ночи и двух десятков чашек чая. На экране монитора это смотрится куда более нелепо, чем в вышеописанных ситуациях. К этому, наверное, просто стоит привыкнуть. Во временном промежутке, когда даже игры являются новым способом еще раз поговорить с самим собой. Психологи называют это шизофренией. Кастанеда называет это препятствием для раскрытия всех возможностей своего существа. Если вы знаете лучший способ доказать, что это — черт возьми! — правильно, то сообщите. Или опровергните, мотивируя тем, что таких игр вообще не должно быть, что они лишнее звено, ведь игры должны развлекать и расслаблять. А можете просто принять упрямое выражение лица — тоже неплохой выбор.

Spectre — это нечто очень личное.

В любом случае, все — только выбор. Это выбор, который мы делаем прямо сейчас. Выбор между страхом и любовью.

Вы стоите и смотрите на падающий с неба снег.

Когда-то что-то подобное пытался показать нам Блоу в своем Braid. Слишком неглубоко, поверхностно — поглощенное платформингом и играми со временем. У студентов из Университета Южной Калифорнии получилось сотворить то, что есть. Возможность остановиться. Еще хотя бы раз. Выбрать то, что действительно важно. И умиротворение. Быть выше борьбы, потому что по-настоящему боролся. И нет причин говорить об отсутствии целевой аудитории. Стихам читатель не нужен. Игра оставляет после себя необычное послевкусие. Оставляет. После себя. Послевкусие. Оставляет. Вы стоите и смотрите на падающий с неба снег.

РАДОСТИ:

Сюрреалистичный посыл призадуматься о жизни

ГАДОСТИ:

Нет

ОЦЕНКА:

8.7

ВЫВОД:

Spectre — это остановленное мгновение. Когда вы получаете возможность замереть и оглянуться — на свою жизнь. Получаете возможность рассмотреть прошлое с ракурса сегодняшнего дня. Переоценить. Увидеть то, чего не видели раньше. Проникнуться. Понять. Решить, что действительно важно. Не так уж и мало. С учетом того, что после этого вы наберете первую космическую скорость и помчитесь дальше по лабиринтам вашей грядущей жизни. Или нет. Игра оставляет после себя необычное послевкусие.

Слава Кунцевич

ОБЗОР

Making History 2: The War of the World





Жанр: *глобальная TBS*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Muzzy Lane Software*
Издатель: *Lace Mamba Global*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб, Snowball Studios*
Название локализованной версии: *Making History 2. Другая война*
Похожие игры: *серия Making History, серия Hearts of Iron, Gary Grigsby's World at War*
Минимальные системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта с 256 Мб ОЗУ; 1 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 3,0 ГГц; 4 Гб ОЗУ; видеокарта с 512 Мб ОЗУ; 1 Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *making-history.com/products/making_history_ii*

Попытки скинуть компанию Paradox с трона властелина глобальных исторических стратегий пока не получается ни у кого, а серия Civilization все-таки из другой оперы. Хотя пытаются многие, но им зачастую не хватает опыта и оригинальности.

Так и Making History: The Calm and the Storm от Muzzy Lane Software — она хоть и отличалась многими хорошими сторонами, а в особенности тщательной проработкой исторических данных, но обладала целым ворохом недоработок по остальным фронтам.

Все это разработчики собирались исправить в продолжении Making History 2: The War of the World.

Как и первая часть, сиквел подкупает как раз качеством и количеством доступной исторической информации. И если выбором контроля над любой страной мира сейчас никого не удивишь, то полное описание политической, этнографической, социальной и прочих ситуаций в каждом конкретном регионе более чем радует. Жаль только, использовать все это информационное богатство в своих целях не получится: разработчики не удосужились изобрести нужные рычаги для управления государством в мельчайших подробностях. Еще больше всему этому мешает крайне неудобный и перегруженный интерфейс — для того, чтобы разобраться во всех этих таблицах и иконках, потребуется немало терпения. Каждый элемент управления государством, начиная от экономики и заканчивая наукой, требует слишком больших затрат времени и энергии, что, бесспорно, раздражает, когда рядом на полочке лежит интуитивно понятная Hearts of Iron 3.

Немного лучше по сравнению с первой частью в Making History 2: The War of the World стали бои: номинальные оценочные шкалы измерения исчезли, но зато теперь поле боя напоминает вязкое болото с затянутыми, нудными сражениями. А вот в такой важной части, как дипломатия, у Making History 2: The War of the World по-прежнему все очень плохо: выкручивать хитроумные политические игры, стравливать врагов и активно шпионить вновь не выйдет даже при очень большом желании.

Визуально Making History 2: The War of the World достаточно неплоха и отличается своим собственным стилем. Вот только ресурсы системы "кушает" активнее той же Hearts of Iron 3, а еще выделяется неплохим подбором разнообразных багов.

Making History 2: The War of the World не так уж и плоха, как могло показаться из обзора. Но конкуренцию проектам от Paradox игре навязать не получится. Впрочем, серии есть куда расти.

РАДОСТИ:

Историчность
Ведение войны стало более проработанным
Приятная графика

ГАДОСТИ:

Эргономичностью и не пахнет
Дипломатия "никакая"
Скверная оптимизация

ОЦЕНКА:

6.6

ВЫВОД:

Значительно проигрывающая Hearts of Iron 3, но тем не менее вполне себе приличная глобальная стратегия.

ВР

Hearts of Iron 3: Semper Fi

Жанр: *глобальная RTS*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Paradox Interactive*
Издатель: *Paradox Interactive*
Похожие игры: *серия Hearts of Iron, серия Europa Universalis*
Мультиплеер: *LAN, Интернет*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7800 или ATI Radeon X1850XT; 2 Гб свободного места на жестком диске; установленная Hearts of Iron 3*
Официальный сайт игры: *www.paradoxplaza.com/games/hearts-of-iron-3-semper-fi*

Hearts of Iron 3 была настоящим подарком всем любителям глобальных стратегий, глубокой и многогранной игрой, потенциал которой стремится к бесконечности. Но, естественно, как и у любого проекта подобного масштаба, у названной игры было немало мелких огрехов. Дополнение Semper Fi было создано специально для того, чтобы их исправить.

На самом деле при написании обзора для Hearts of Iron 3: Semper Fi сталкиваешься с одной большой проблемой: писать тут особо и не о чем. В адд-оне нет никаких дополнительных сценариев, родов войск и всего такого прочего, чем принято пичкать подобные куски дополнительного контента. Вместо этого добавка напоминает, скорее, работу над ошибками, и все изменения легко умещаются в коротком описании в магазине цифровой дистрибуции. Перечислим их и мы. Во-первых, перед началом игры позволено выбрать так называемый "аркадный" режим боя, который делает процесс управления войсками куда более простым и удобным, что придется по вкусу новичкам в жанре и серии. Во-вторых, на это же работает и легкое улучшение интерфейса, ставшего еще более интуитивно понятным и эргономичным. Появилась возможность назначать самому себе необходимые цели и задачи при начале исторической кампании за одну из ведущих стран.

Весьма приличной переработке подверглись и бои: система управления войсками стала более детальной и зависимой от игрока, а искусственный интеллект вырос над собой сразу на несколько порядков. Виртуальный противник теперь не держится за ненужные ему участки фронта с отчаяньем обреченного, а отступает, умело маневрируя и выстраивая очень гибкую эшелонированную оборону, так что теперь воевать стало действительно сложно и интересно именно из-за достойного оппонента.

Поумнели и наши союзники: теперь им можно подсказать, куда направить свои силы, что атаковать, а что защищать, и они вполне адекватно поступят в каждой конкретной ситуации. Было переработано и управление военными флотилиями, где теперь приходится отталкиваться от эффективности использования, а не от системы "больше — значит лучше".

Появилась в Hearts of Iron 3: Semper Fi и система достижений — выполняя поставленные виртуальным режиссером цели, вы получите весьма ощутимые бонусы. Прибавила игра и в уровне историчности: если на полях сражений происходит что-то, похожее на реально произошедшее сражение, вам немедленно покажут архивные данные и введут в курс дела. На этом список основным изменений и заканчивается.

Hearts of Iron 3: Semper Fi — очень сомнительный адд-он. С одной стороны, он доводит геймплей оригинальной игры до совершенства, а с другой — цена в два десятка евро — это уже перебор.

РАДОСТИ:

Геймплей HoI 3 доведен до идеала

ГАДОСТИ:

Ничего нового
Дороговато

ОЦЕНКА:

7.5

ВЫВОД:

Очень тонкая и аккуратная переработка геймплея, глубокая, продуманная и осмысленная. Только на самом деле Semper Fi — это DLC и не более, и красная цена ему — долларов 5-7.

ВР





ОБЗОР

Sniper: Ghost Warrior

Жанр: *FPS*
Платформы: *PC, Xbox 360*
Разработчик: *CITY Interactive*
Издатель: *CITY Interactive*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Название локализованной версии: *Снайпер. Воин-призрак*
Похожие игры: *большинство "польских шутеров"*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,4 ГГц; 1 Гб (для Windows XP) или 1,5 Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7600 GT или ATI Radeon X1650; 5 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon HD 3850; 5 Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.city-interactive.pl/index.php?title=gamepage&m=507*



Выражение "польский шутер" говорит само за себя — под этим определением мы обычно подразумеваем недорогой ширпотреб, за которым — при наличии терпения — не зазорно провести вечер, когда больше вообще не во что играть. Хотя иногда встречается совсем уж пошлый трэш. А так — бюджетные поделки со страшненькой графикой, банальным сюжетом и отстрелом тупых врагов в узких коридорах.

Вообще, нельзя назвать любой польский шутер неказистой игрой — некоторые наши западные соседи умеют делать отличные стрелялки, чему подтверждение, например, серия Call of Juarez. Но что такие игры на фоне трудов печально известных игроделов из CITY Interactive, клепающих бесчисленное множество второсортных боевичков, которые с огромным удовольствием издают российские издательства. Хотя откровенно отвратительными серии вроде Code of Honor или Battlestrike назвать навряд ли получится, но то, что эти проекты нашего внимания не заслуживают, когда существуют Call of Duty и прочее, это точно. Однако, похоже, "горожане" хотят уйти из рутины штампования недорогого ширпотреба и вырваться в высшую лигу. Тем более кое-какие перспективы у них есть, и та же квестовая линейка Art of Murder вполне симпатична. И первым, как ожидалось, претендующим на звание хорошего проектом у CITY Interactive должен был стать Sniper: Ghost Warrior.

Sniper: Ghost Warrior — не первая попытка обозначенных разработчиков реализовать идею снайперской войны в шутерах. Идея, что и говорить, перспективная, но в предыдущей попытке фантазии поляков хватило только на то, чтобы показывать при замедлении времени, как пуля пробивает лоб очередного противника. И, если уйти в сравнение, Sniper: Ghost Warrior получился куда более разнообразным и интересным.

К сожалению, о хорошем сюжете нам вновь остается только мечтать. В Sniper: Ghost Warrior нас встречает заезженная история про то, как храбрые янки ведут войну против очередного диктаторского режима в очередной несуществующей "банановой" республике. И мы, как представители снайперской элиты американской армии, должны принять в этой заварушке непосредственное участие. На этом сюжетная часть игры заканчивается, потому как ни ярких героев, ни запоминающихся роликов — ничего тут больше нет.

Стоит признаться, в Sniper: Ghost Warrior разработчики честно попытались реализовать всю специфику снайперской стрельбы. Своими указаниями нас снабжает наводчик, игра подсказывает, что при прицеливании стоит учитывать силу и направление ветра, а иногда и вовсе приходится стараться сделать так, чтобы для маскировки шум выстрела слился с грохотом грома. На словах — любопытно, но на практике у поляков попросту не хватило умения все реализовать хотя бы достойно. Во-первых, они по старой привычке посадили основные игровые события на скрипты, а врагов обделили интеллектом. Во-вторых, физическая модель в игре хромает на обе кривые ножки, поэтому на силу и направление ветра можно попросту наплевать. Равно как и на указания наводчика: толку от них нет. Недоработки по этой части авторы Sniper: Ghost Warrior решили компенсировать сменой темпа, иногда предлагая пробежаться напролом с автоматом в руках. Вышло это тоже очень средне: динамики мало, враги тупые, постановочные моменты являются плагиатом или попросту высосаны из пальца. Обещание тонко обыграть снайперские дуэли в игре вообще никаким образом не проявилось. Да и попросту развлечь себя не выйдет, потому как джунгли "банановой" республики представляют собой узкие коридорные локации, навевая не самые лучшие ассоциации с Tunnel Rats от Уве Болла.

Зато Sniper: Ghost Warrior красив, спору нет. Движок Chrome Engine 4.0 выдает вполне себе современную картинку с хорошими текстурами и неплохими моделями. Симпатично выглядят и тропические заросли, но, думается, чтобы исполнить их, особого дара не надо. Собственно, современное техническое оснащение — это все, что досталось Sniper: Ghost Warrior от хорошей игры.

Мы рассчитывали на исправление репутации компании и на как минимум неплохую игру про снайперские войны. А на деле увидели вполне привычный для CITY Interactive ширпотреб, но ширпотреб с хорошей графикой.

P.S. А еще почти одновременно с Sniper: Ghost Warrior названные поляки выпустили шутер Alcatraz, про который мы подробно рассказывать уже не будем, но заметим, что он из плеяды привычных для "горожан" игр — вторичная страшненькая стрелялка с тупыми врагами и узкими коридорами.

РАДОСТИ:

Неплохая графика

ГАДОСТИ:

Сюжет хромает
Ужасный AI
Куча условностей

ОЦЕНКА:

4.5

ВЫВОД:

Даже если вас очень интересует снайперская тематика, мы Sniper: Ghost Warrior вам все же не рекомендуем. Искомого вы тут все равно не найдете, но, впрочем, сможете полюбоваться на джунгли.

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

ВР

Joe Danger

Жанр: *аркадный рейсинг*
Платформа: *PlayStation 3*
Разработчик: *Hello Games*
Издатель: *Hello Games*
Похожие игры: *Elasto Mania*
Официальный сайт игры: *www.joe-danger.com*

Среди самых разнообразных проектов всегда можно отыскать что-то наивное и непосредственное — с целью занять себя на вечер-другой, а потом успешно об этом забыть. Joe Danger на эту роль подходит как нельзя лучше.

Joe Danger, как и любая казуальная аркадная гонка, сразу же отсекает от себя все лишнее: в этой игре вам не удастся найти мощную сюжетную фабулу или богатый внутренний мир. Это легкие, почти детские гоночки, где вас выдвигают на старт, дают отмашку клетчатым флажком — и вы выкручиваете ручку газа на максимум.

Тут все просто, за одним-единственным исключением: Joe Danger — это не просто забавный рейсинг на мотоциклах, а, скорее, резвая аркада с элементами платформинга. Трассы в игре классические с натяжкой — в том смысле, что где-то начинаются и где-то заканчиваются. Крайне желательно приходить к отметке финиша первым, оставляя позади всех соперников, но это совсем не обязательно: можно с легкостью развлечь себя преодолением разномастных препятствий или сбором рейтинговых монеток — как вам заблагорассудится.

Joe Danger больше всего напоминает легендарную flash-игру под названием Elasto Mania. Это та, где нам приходилось верхом на своем железном коне, тщательно рассчитывая физические параметры и внимательно следя за своими пальцами, преодолевать уровни, представляющие собой труднопроходимую двухмерную местность с множеством естественных преград. Так вот, Joe Danger работает по тем же правилам, предоставляя в ваше распоряжение трассы, заваленные различными занятными препятствиями, и правдоподобную физическую модель поведения байков. Единственное — так сильно выкручивать пальцы и терять терпение, как в Elasto Mania, тут не придется: игра рассчитана на куда более неподготовленную аудиторию.

Есть в Joe Danger и просторы для применения собственной фантазии или воплощения трассы мечты в жизнь — редактор арен не такой уж и богатый, но все, что нужно человеку, заглянувшему в игру на вечерок, там имеется. А вот больше вечера провести за этой игрой вряд ли получится: как и любая аркадная гонка, пусть и с элементами платформинга, Joe Danger показывает себя со всех сторон за несколько часов, а потом предложить что-то большее уже не в силах. И даже любоваться тут особо нечем: привычная для подобных проектов милая графика, чуть-чуть мультяшная и слегка гротескная. Но с весьма и весьма однообразным, даже высосанным из пальца дизайном.

В конечном итоге перед нами весьма неплохие аркадные гонки на мотоциклах, ни на что не претендующие и звезд с неба не хватающие. Но, между тем, своими качествами вполне способные увлечь вас на непродолжительный период времени.

РАДОСТИ:

Весело
Хорошая физическая модель

ГАДОСТИ:

Однообразие

ОЦЕНКА:

6.5

ВЫВОД:

Если убрать из Joe Danger влияние Elasto Mania, то она представляла бы собой сущую бессмысленность. А так этой игре есть чем развлечь вас в перерыве между ужином и сном.

ВР

ОБЗОР

Limbo

Фриз жизни





Жанр: *номинально — платформер/квест*
Платформа: *Xbox 360*
Разработчик: *Playdead*
Издатель: *Microsoft*
Похожие игры: *номинально — серия Nevermore*
Мультиплеер: *отсутствует*
Официальный сайт игры: *www.limbogame.org*

"Часто я просыпался ночью, оглядывал комнату и спрашивал себя: "Не в аду ли я?""
Эдвард Мунк, художник-экспрессионист

На самом деле Limbo — явление абсолютно уникальное и гениальное. То, что после игр. Ее идея — изначально сильная, но изначально проигрышная. Потому как те глупцы, которые потом будут учить разработчиков делать игры, не обладают должным количеством ума для того, чтобы понять, что игра не обязана отвечать каким-то их требованиям и не должна вкладываться в установленные их стереотипами рамки. Всегда забавляют люди, способные видеть то, чего нет. Это довольно смешно. Грустно, что они презентуют свое "авторитетное" мнение массовой аудитории. Хотя кому когда мешали идиоты? Мне — никогда.

Пожалуйста, не ищите в Limbo смыслы. Не ищите скрытый подтекст. Не ищите какие-то связи с "Божественной комедией" Данте Алигьери — их здесь нет. Не ищите сюрреализм. Не ищите метафоричность и аллюзии. Не ищите раскрытие вопросов дружбы и одиночества — его здесь нет. Не занимайтесь ерундой. Прекращайте искать то, чего не существует. И прекращайте это находить, выдумывая единственно истинные образы самостоятельно. При помощи Limbo разработчики ничего нам не хотят рассказать, они нас не учат, не предлагают задуматься, не делают намеков. Игра пуста, но не пустышка. Limbo — это эмоция в чистом виде. Это переживания художников. Это ваши переживания. Переживания образные. Задавите в себе синдром поиска глубинного смысла здравым восприятием очевидного. И просто сконцентрируйтесь на своих переживаниях во время игры. И то, что вы почувствуете, — вот он смысл всей проделанной разработчиками работы. А если не почувствуете ничего, то это не имеет ровным счетом никакого значения. Эдвард Мунк таким образом отзывался об экспрессионизме в целом и о своем творчестве в частности: "В своем искусстве я попытался объяснить себе жизнь и ее смысл. Я также попытался помочь другим разъяснить свою жизнь". Limbo вам ничего не объяснит и ничему вас не научит. Это сделаете за нее вы сами.

Платформинг в Limbo — дело последнее. И даже больше. Он тут вообще никакого значения не имеет. Он существует только для того, чтобы двигаться вперед. Чтобы что-то делать и чем-то заниматься. Иногда приходится просто учитывать специфические особенности поля действия, холста и бумаги. Без этого никак. Движения просты и понятны. Разработчики не стремились изобрести что-то новое, необычное, нестандартное. Простые и элементарные прыжки через пропасти. Иногда — по уступам. Захваты руками за разномастные поручни и подтягивания вверх. Элементарная мотивация для применения логического мышления с подсчитыванием плясок времени и колебаний пространства. Пальцы сами делают привычное дело, давят кнопки — и препятствия остаются позади. Платформинг, сплетенный из прошлого образов и заштампованный, тут не имеет никакого значения. Ни главенствующего, ни приземленного.

Квест в Limbo — дело последнее. Предметы, необходимые для решения элементарных задачек, прихватываются сами собой и сами по себе применяются. Эмоция — живой организм, постоянно находящийся в движении. Поэтому тут никогда не останавливаешься и не начинаешь раздумывать, что делать дальше, как решить эту задачку и преодолеть это препятствие. Более чем просто, дабы не ломать размеренное движение вперед. Разработчики могли бы просто отправить нас в элементарный путь слева направо, а вокруг бы происходили запланированные короткие зарисовки, давящие на центр чувственности. В принципе, так и происходит. Все, что есть в Limbo от игры, — это дело последнее. И даже больше.

Пожалуйста, не ищите в Limbo сюжет. Его здесь нет. Синопсис про мальчика, отправившегося на поиски сестры, написан только для затравки. Он тут не имеет никакого значения. Разработчики решили отбросить даже то, что могли перенять у экспрессионизма в литературе. Откинули Франца Кафку, Густава Майринка, Карла Штернхейма, Райнера Рильке. Откинули любые намеки на то, что эмоции будут вызываться на арене повествования. Мальчик просыпается, прыгает в лодку, ступает на неизвестный берег — и первый же капкан разрывает его на куски. На этом вся литературная часть игры заканчивается. Больше ни слова. И так до самого финала. Которого нет. Который — эмоция.

Неизвестный берег неизвестного мира — и только путь вперед. Большего знать не нужно. В принципе, этого тоже можно не знать. Лучше знать, что окружающий мир враждебен. Враждебен не из-за чего-то, без причин. Для враждебности не нужны причины. Мир враждебен просто потому, что он такой. Опасности подстерегают на каждом шагу. Опасности любого рода и любой формы. Можно упасть — и сработает ловушка, прихлопнув мальчика тяжелым камнем. Люминесцентный червь упадет из кроны деревьев и, взяв мальчика под контроль, отправит его захлебываться явно холодной водой из ближайшего водоема. Гигантский паук приманит и атакует. Может убить электричеством или раздавить в жерле чудовищной машины непонятного предназначения. Могут это сделать местные жители. Мир выглядит дружелюбным. Но он таким не является. "Если природа может вам солгать, она солжет", — писал Чарльз Дарвин. И все то, что притягивает, является источником опасности или ловушкой. И то, что выглядит вполне обыденной вещью, через мгновение может обернуться монстром и разорвать мальчика на куски. И на второй взгляд оно продолжит выглядеть вполне обыденной миролюбивой вещью. Состояние постоянного напряжения. Расслабиться — значит умереть. И смерть все равно настигает, когда ее не ждешь, не давая понять, что произошло. Жизнь — это путь, где на каждом шагу может подстерегать смерть.

Визуальные мотивы в Limbo — это все. И даже больше. Сам смысл создания игры — это ее картинка. Тут сложно найти прямые перекликания с работами Кристиана Рольфса, Макса Пехштейна, и тут нет цветовых решений Эмиля Нольде. Не найдете тут и Эдварда Мунка, не считая его "огромного, бесконечного крика, пронзающего окружающую природу". Арнт Йенсен — художник и главный идейный вдохновитель Limbo — не должен был посылать дружественные приветы в прошлое немецким и скандинавским экспрессионистам, и странно было бы видеть "пасхальные яйца" вторичного опыта, а Арнт — художник, не вскормленный чужими работами модельер. И каждый кадр монохромного визуального оформления — это одна его картина. Или целая коллекция, приведенная в движение. Не живопись. И не кино, несмотря на то, что иногда кажется, что на экране играет мрак из работ Фрица Ланга или Пауля Вегенера. И не важно, что анимация мальчика состоит из сотен движений. Важно то, что им удается вызывать эмоции сразу же. Или не вызывать — не имеет значения. Не важна игра света и тени. Важно то, что она вызывает. Это пессимизм и смерть, смерть, смерть. Умирают тут часто, и мальчик умирает часто. Бессмысленность существования и невозможность это переносить, потому что это просто невозможно. Эдвард Мунк кричит, и крик разносится "над черно-голубым фьордом", его приятели идут дальше. Вы смотрите на ранний экспрессионизм в Лесу, на абстрактный — в Городе и на минимал-арт на Фабрике. Вы чувствуете "дыхание тоски" и опираетесь на балюстраду. Игра-эмоция. А кто-то идет дальше. Ну не в аду ли мы?

Разработчики решили отбросить даже то, что могли перенять у экспрессионизма в музыке. Откинули Альбана Берга, Антона Веберна и Рихарда Штрауса. Откинули любые намеки на то, что эмоции будут вызываться на арене звучания. Только звучание мира, отголоски шагов, треск распадающейся плоти. И ни звука больше.

Limbo перестает быть игрой, когда становится собой. Благо, Limbo игрой не становится. Этим она обманывает ожидания тех, кто ждал от проекта "умную, злую, самобытную игру — настоящую инди". Разработчики были честны, говоря, что это просто экспрессионизм. Те, кто ждал игры, не дождались. И не дождутся никогда. Их удел — "пыщь-пыщь", "бемц-бемц", "левел-ап". Не жалко даже.

Историк искусств Антонин Матешек, которому приписывают авторство самого слова "экспрессионизм", писал о нем, экспрессионизме, и о его представителях так: "Экспрессионист желает превыше всего выразить себя. Он отрицает мгновенное впечатление и строит более сложные психические структуры. Впечатления и умственные образы проходят через человеческую душу как через фильтр, который освобождает их от всего наносного, чтобы открыть их чистую сущность. И они объединяются. Сгущаются в более общие формы, типы, которые экспрессионист переписывает через простые формулы и символы". В сущности, эти слова описывают Limbo как нельзя лучше. Мне больше нечего добавить.



РАДОСТИ:

Экспрессионизм как данное в ощущениях

ГАДОСТИ:

Нет

ОЦЕНКА:

10.0

ВЫВОД:

Те эмоции, что вы испытаете от Limbo, вы не испытаете больше ни от одной игры. Или не испытаете вообще. Это не имеет никакого значения. Limbo — это первый и пока единственный представитель экспрессионизма в мире игр. Это — революция. И то, что она пока никому не нужна — из тех, которые ждали от проекта того, что сами себе придумали, — никоим образом не оттеняет ценности этого явления для всей игровой индустрии. Это попытка, очередная попытка доказать, что видеоигры — это не только стрельба по лицам и надирание задниц кракозябрам, а что-то большее. И даже если это никому не нужно — не имеет никакого значения.

Слава Кунцевич

ОБЗОР

Puzzle Quest 2



Жанр: *пазл, RPG*
Платформы: *Xbox 360, Nin-tendo DS*
Разработчик: *Infinite Interactive*
Издатель: *D3Publisher*

Похожие игры: *серия Puzzle Quest*
Официальный сайт игры: *www.puzzle-quest.com*

Не известно, почему так получается, но иногда после очень удачного старта многие разработчики игр-прорывов срываются на самокопирование и новые, причем явно неудачные идеи и несутся вниз по наклонной. Создается такое ощущение, что они сами не знают, как поступить со своим ударным проектом. Словно звездная болезнь — и в отношении серии Puzzle Quest она только прогрессирует.

Первая часть Puzzle Quest полюбилась многим игрокам не за красивые глазки, а за действительно свежую струю в срезе казуальных развлечений жанра решения пазлов. Впереди планеты всей идея — и, прикрутив простенькую головоломку с цветными фигурками, которые следует выстраивать в линии, к стратегической ролевой игре в духе упрощенной Heroes of Might and Magic, разработчики действительно смогли произвести небольшой фурор. Получить в довесок к логическому проекту полноценную большую игру с развитием городов, системой прокачки и любопытными заданиями — это всегда приятно. И в общем-то, всем было ясно, за что понравилась нам первая часть Puzzle Quest, но авторы по только им одним известной причине пустились в неоправданные эксперименты. Сначала был дико тоскливый "космический" Puzzle Quest: Galactrix, а теперь вышел полноценный сиквел, также экспериментальный и также неудачный.

В сам пазл-головоломку не было привнесено никаких изменений, и это, возможно, самый большой просчет игроделов: привычному передвижению разноцветных фигурок по полю остро не хватает свежей струи, какого-то обновления. Но даже не это самое ужасное — куда хуже, что стратегическую игру из оригинала в Puzzle Quest 2 сменило атрофированное подобие RPG. И ролевой элемент как раз вышел совсем уж неказистым. Все банально и просто: приходится бродить по подземельям и небольшим городкам, выполняя неинтересные поручения и выкашивая толпы супостатов. И это все. Сюжет в Puzzle Quest 2 прост, как пять копеек: великое зло угрожает миру, и нашему герою следует отправить главного демона в мир иной. Задания не идут ни в какое сравнение с квестами из первой части и создают впечатление, что у разработчиков разом закончились резервы фантазии. Класс персонажа и развиваемые характеристики ровным счетом ни на что не влияют. А в остальном Puzzle Quest 2 является обычным пазлом, каких тысячи.

В очередной раз подряд разработчики прокалываются с экспериментами и вместо продолжения крайне любопытного коктейля из пазла и стратегической игры даруют нам плохенькую RPG и самую обычную головоломку.

Отрадно, что авторы как-то пытаются выжать из серии что-то новое (продолжение по системе "погуще да побольше" в этом случае вряд ли сработало бы), но пока их попытки никуда не годятся.

РАДОСТИ:

Пазл неплох

ГАДОСТИ:

RPG-часть скучна и банальна

ОЦЕНКА:

5.2

ВЫВОД:

Ради самого пазла лучше прикупить какую-нибудь головоломку, где вас не будут мучить однотипными заданиями и подземельями. Ради Puzzle Quest лучше еще раз сыграть в первую часть. Puzzle Quest 2 же, как говорится, ни к селу ни к огороду.

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

ВР

Crackdown 2

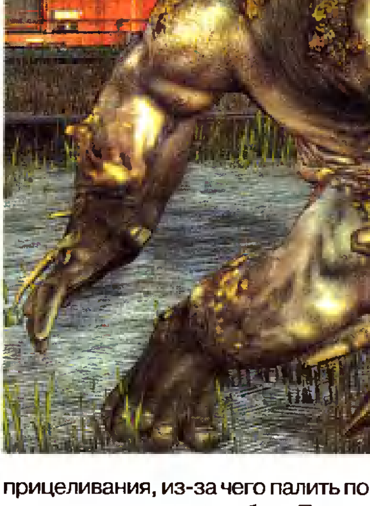
Жанр: *TPS*
Платформа: *Xbox 360*
Разработчик: *Ruffian Games*
Издатель: *Microsoft*
Издатель в СНГ: *Microsoft*
Похожие игры: *Crackdown, Prototype*
Официальный сайт игры: *www.xbox.com/en-US/games/splash/c/crackdown2*

Может показаться, что любая игра, в которой можно швыряться людьми в стены зданий и кидать автомобили в толпы супостатов, просто не может быть увлекательной. Однако стоит копнуть чуть глубже, как всплывает факт: такая игра интересна только в том случае, если вы развлекаете себя сами. Серия Crackdown из числа именно таких проектов.

Первая часть Crackdown для своего, кстати, довольно недавнего времени выглядела весьма любопытной игрой: супергеройский винегрет с массовым уничтожением различных нехороших парней в "песочнице" — каких-то три года назад это было уже само по себе интересно. Единственное "но": тот вариант первоначального развития sandbox-экшенов страдал всеми известными болячками этого подкласса игр. Иначе говоря, в Crackdown не было нормальной сюжетной линии, стильно и зрелищно поданной, не было разнообразия заданий и просто разнообразия. Все это окупалось открытым городом и возможностью вытворять на его улицах все, что только заблагорассудится, вовсю используя супергеройские способности. А потом становилось попросту скучно. И что же мы видим спустя три года в Crackdown 2? Да ровным счетом ту же самую игру.

Откровенно говоря, Crackdown напоминает скорее запоздавшее дополнение, а никак не полноценный сиквел. Изменений не просто минимум — их можно буквально пересчитать по пальцам. Слегка похорошела графическая оболочка. Хотя и картинка из первой части сейчас смотрелась бы еще вполне адекватно, должный косметический ремонт она получила. И пусть впечатлить таким уровнем графики сегодня никого не выйдет, выглядит проект вполне себе симпатично. Самую малость изменился город — арена действий нашего персонажа, но он более чем узнаваем для людей, хоть краем глаза видавших Crackdown.

Естественно, появился новый сюжет, если местное повествование можно назвать сюжетом. На самом деле это просто набор однотипных миссий по захвату контрольных точек или их защите, сшитый белыми нитками псевдосмысловой нагрузки. С побочными заданиями все не намного хуже: те же побегушки по тем же контрольным точкам, гоночные заезды на результат и паркур-марафоны по крышам. К слову, именно акробатическая составляющая Crackdown 2 вышла действительно отменной, полностью перещеголяв конкурентов вроде Assassin's Creed или Prototype. И если бы на столь же высоком уровне была реализована шутерная механика, игра была бы достойна более высокого балла. Но разработчики начудили с системой



прицеливания, из-за чего палить по врагам попросту неудобно. Поэтому куда лучше и приятнее швыряться в них машинами. Естественно, осталась на своем месте и прикрученная для галочки система прокачки, выполненная по модели "что делаем, то лучше умеем". Существенного влияния на игровой процесс она не оказывает, но все же.

Глядя на Crackdown 2, видишь, какую огромную работу над ошибками проделали многие разработчики экшенов с открытым миром. В Prototype стильно реализовали сюжет и дали почувствовать себя настоящим антигероем, в inFamous отправили исследовать моральную сторону личности простого человека со спецспособностями, в Assassin's Creed 2 развлекли оригинальными геймплейными идеями. А Crackdown 2 остался точно таким же, как и его предшественник.

Мало того что перед нами, по сути, слегка разросшееся и похорошевшее дополнение к оригиналу, оно еще и сквозит всеми традиционными болячками sandbox-игр. И если Crackdown многим был любопытен потому, что шагал в первых рядах этого подкласса проектов, то кому будет интересно точно такое же продолжение, когда были Prototype и inFamous, решительно непонятно.

РАДОСТИ:

Паркур хорош
Можно швырять прохожих в стены

ГАДОСТИ:

Скупой сюжет
Однообразие во всем
Средненькая графика

ОЦЕНКА:

6.1

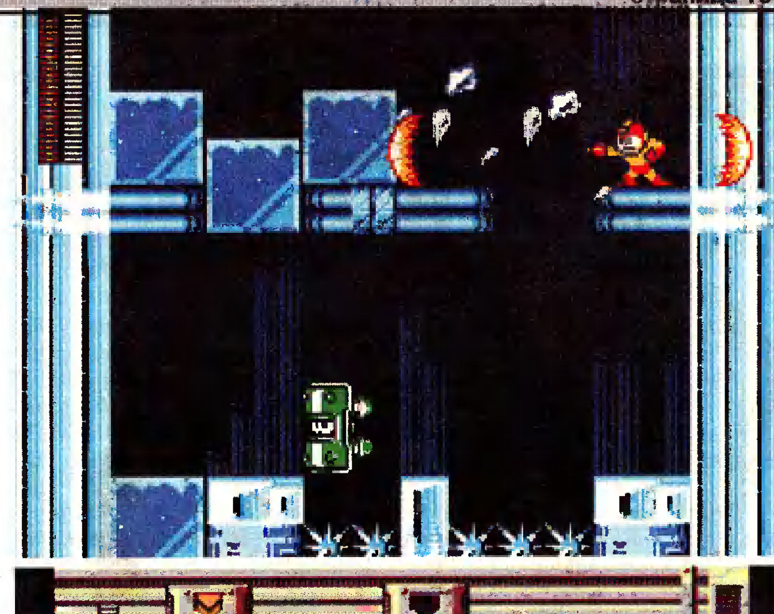
ВЫВОД:

Про такие игры принято говорить, что они морально устарели. На самом деле все гораздо проще: и Crackdown был неказистой игрой, но ему можно было кое-что простить за новаторство. Во второй раз прощения не будет. Хотя если вы любите развлекать себя сами, в Crackdown 2 сможете отыскать для этого немало возможностей.

ВР

ОБЗОР

Mega Man 10



Жанр: платформер
Платформы: Xbox 360, PlayStation 3, Wii
Разработчик: Capcom, Inti Creates
Издатель: Capcom
Похожие игры: серия Mega Man
Официальный сайт игры: megaman.capcom.com/10

Серия платформеров от Capcom под названием Mega Man является одной из основополагающих в этом популярном жанре. Вместе с братьями Марио и синим ежиком Соником главный герой игры по имени Мегамен в свое время устанавливал правила и стандарты для всей индустрии развлечений. Но навряд ли его помнит большинство игроков, издавая возгласы удивления и не понимая, почему после названия игры идет "десятка".

Первые шесть частей серии Mega Man вышли на консолях NES еще в прошлом веке в период с 1987 по 1994 год — именно тогда синий человечек запал в сердца и души многим любителям видеоигр. Но дальнейшая его судьба была весьма незавидной. Седьмая и восьмая части, выпущенные уже совсем для других платформ, оказались настолько неудачными как в плане качества, так и в плане успешности, что издатели пустились во все тяжкие, выдавая разнообразные неказистые кроссоверы и спин-оффы.

Так длилось более десяти лет, пока в Capcom не решились не на перезапуск, чего можно было ожидать, а на разработку прямого продолжения, от и до работающего по канонам первых игр серии.

И Mega Man 9, будучи абсолютно классической игрой, на поверку оказался весьма неплохим и аутентичным — и полюбился игрокам. Думается, полюбится таким игрокам и десятая часть сериала.

Сюжет в японских платформерах никогда не выделялся ничем оригинальным или хотя бы интересным, вот и Mega Man 10 повествует нам вполне банальную историю про спасение главным героем мира от компьютерного вируса, поразившего роботов. Найти колбочку с лекарством и спасти свою подружку — вот завязка, фабула и вообще вся сюжетная линия Mega Man 10.

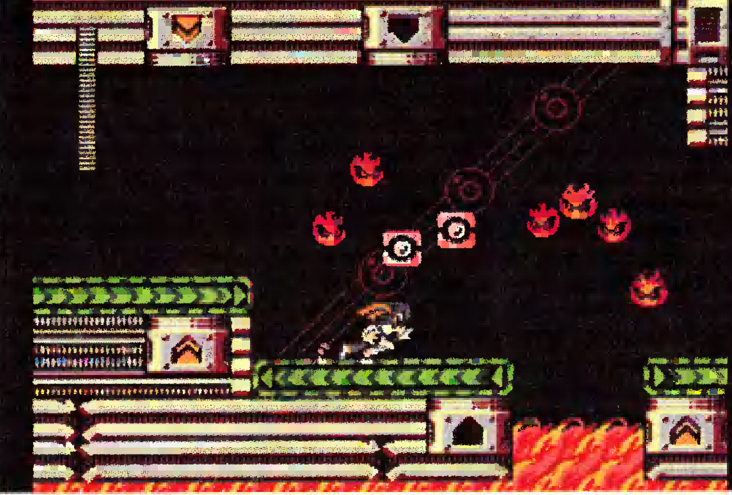
Геймплейно проект представляет собой самый что ни есть классический платформер с NES: главный герой бегает по двухмерным уровням, преодолевает препятствия и воюет с врагами. Вообще, Mega Man 10 — игра довольно-таки сложная, и над прохождением каждого уровня придется немало попотеть.

Масла в огонь подливает еще тот факт, что Мегамен не имеет возможности стрелять вверх. И особенно сильно это чувствуется не в поединках с рядовыми механическими врагами, а роботами-боссами. Последних в игре аж восемь штук, причем с каждым придется повозиться. Благо, что выбирать, какого из них уничтожить первым, вы можете в произвольном порядке. Ну, и победа над боссом, кроме очевидной радости от того, что вам удалось одержать верх, окупится способностями поверженного противника — для того, чтобы ими в дальнейшем воспользоваться, достаточно будет сменить костюм.

Что любопытно, Mega Man 10, как и его предшественник, создан на движке классических игр этой серии. А это значит, что визуально он в точности такой, каким были его далекие предки.

С одной стороны, это, конечно, будит в людях ностальгию, но и нельзя обойти стороной неказистость картинки. Хотя судить ретро за то, что оно ретро, наверное, не стоит.

Из Mega Man 10 вышел вполне себе хороший ретро-платформер, каким он и должен быть. Большего же ждать от такой игры не приходится.



РАДОСТИ:

Движок от классических Mega Man
Костюмы
Увлекательный сложный геймплей

ГАДОСТИ:

Слабый сюжет

ОЦЕНКА:

7.0



ВЫВОД:

Ретро-платформер, каким он обычно и бывает. Непритязательный и симпатичный, но не более того.

Обзор написан по Wii-версии проекта

ВР

Sin and Punishment: Star Successor



Альтернативное название: Sin and Punishment: Successor of the Skies
Жанр: данмаку-шутер
Платформа: Wii
Разработчик: Treasure
Издатель: Nintendo
Похожие игры: серия Sin and Punishment
Официальный сайт игры: www.nintendo.com/games/detail/fUsYu7drPXbMr1GXFOb4OcqwFFeWC_CG

Если вы не знаете, что за жанр такой — данмаку, он же bullet hell, то мы сейчас вам с удовольствием все объясним. Это — виртуальный тир, но не статичный. Иначе говоря, протагонист самостоятельно носится по уровням, а вам предстоит только целиться, стрелять и менять оружие. Несмотря на всю кажущуюся простоту, сделать игру такого жанра по-настоящему большой и интересной — сложная задача.

Но игры серии Sin and Punishment с этой задачей всегда прекрасно справлялись, даря игрокам много веселья, адреналина и всего прочего. Не подкачала и очередная номерная игра серии, в Европе названная Sin and Punishment: Star Successor.

Хорошие сюжеты — это не про игры такого развлекательного жанра. Может быть, было бы приятно и удивительно увидеть тут глубоко проработанную историю, но не судьба. Несмотря на любопытную завязку про то, как человечество пыталось решить продовольственную проблему, разводя генетических мутантов в пищу, которые, естественно, восстали и начали пожирать людей, в Sin and Punishment: Star Successor нас ожидает бесхитростный набор красивых постановочных сценок — ничего более.



Геймплейно игра вышла на загляденье, наглядно показывая, что банальный отстрел разнообразной живности может быть очень интересным и, что главное, разнообразным. Комбинируя огнестрельное оружие и световой меч, вам доведется не раз и не два умереть из-за неправильно выбранной тактики. Игра сложна, но сложность ее явно не накрученная — и по ходу прохождения вам придется много учиться, схватывать все на лету и постоянно менять набор своих тактик. То же самое и в сражениях с боссами: придется серьезно помучиться, пока правильная стратегия комбинирования оружия не будет найдена.

Разнообразие в Sin and Punishment: Star Successor достигается не только постоянной вынужденной сменой манеры ведения боя, но и, естественно, бешеной динамикой происходящего. Например, иногда игра ненадолго превращается в самый что ни есть двухмерный шутер, но это -мелочи. Главным образом проект не надоедает из-за постоянной смены места действия — разнообразие уровней, их дизайна и стилизации зашкаливает за все возможные пределы, создавая ощущение, что мы играем каждые пятнадцать минут в новую игру. Никакого copy-paste, никакого самокопирования.



Дизайн локаций впечатляет своим стилем и проявленной при их создании фантазией, даже несмотря на весьма скромное — даже для Wii — техническое состояние картинки: полигонов на моделях немного, детализация хромает. Но это можно простить.

Ради ураганного и всегда разного геймплея — а значит, и приятного времяпрепровождения — можно стерпеть многое, Sin and Punishment: Star Successor того стоит. Единственное противопоказание — это полное невосприятие игр подобного жанра.

РАДОСТИ:

Ураганный геймплей
Разнообразие
Отличный дизайн
Классные боссы

ГАДОСТИ:

Подача сюжета хромает

ОЦЕНКА:

8.0

ВЫВОД:

Один из лучших представителей жанра "данмаку", между тем выделяющийся некоторыми неприятными, но мелкими болячками.

ВР

ОБЗОР

StarCraft 2: Wings of Liberty



Жанр: RTS
Платформа: PC
Разработчик и издатель:: Blizzard Entertainment
Издатель в СНГ: Blizzard Entertainment (при дистрибьюции "1С-СофтКлаб")
Похожие игры: серия StarCraft, серия WarCraft
Мультиплеер: Интернет
Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Pentium 4 2,6 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600 GT или ATI Radeon X1600; 12 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2,4 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9600 GT или ATI Radeon HD4670; 12 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Сайт игры: eu.battle.net/sc2

Обычная весенняя пора 1998 года. Еще не вышли ни Unreal, ни Half-Life, ни Fallout 2 — вся геймерская братия тихо-мирно поживала и даже не подозревала, что для них готовят калифорнийские кудесники из Blizzard Entertainment. Разработчики уже тогда имели хорошую репутацию: Diablo, The Lost Vikings, Rock N' Roll Racing, первые две части WarCraft. А между тем таймер их новой стратегической бомбы был установлен на 1 апреля 1998-го года.

Сказать, что это был успех, значит не сказать ничего. StarCraft буквально взорвал игровую общественность. Ворох разномастных наград, премия "Origins Award" как "Лучшая стратегическая игра года", статус самой продаваемой игры года, многочисленные армии преданных фанатов по всему земному шару — это все StarCraft, и он того стоил. Увлекательный сюжет, три максимально непохожие друг на друга игровые расы, блистательно отточенный баланс и мультиплеер вкупе с сервисом Battle.net — все это сделало игру предметом обожания миллионов людей, культовой и во многом определившей развитие жанра RTS на годы вперед. StarCraft мгновенно стал одной из главных игровых дисциплин на всех основных киберспортивных соревнованиях, и таковой он остается и до сих пор. Вышедшее 30 ноября того же года дополнение Brood War лишь укрепило позиции StarCraft, продолжив запутанную сюжетную линию и привнеся в игру множество мелких дополнений и доработок.

Все понимали, что история не закончена, что должно быть продолжение, но Blizzard не торопились с разработкой, посвятив себя двум другим линейкам — Diablo и WarCraft. Постепенно ажиотаж (но не позиции игры) стал спадать, но в мае 2007 года в Сеуле, на саммите Worldwide Invitational, свершилось то, чего все так ждали: Blizzard официально анонсировали StarCraft 2.

Hell, it's about time!

Однако даже после этого анонса разработчики не спешили, оправдывая свою репутацию компании пусть медлительной, но весьма основательной. Поклонники осознавали, что сиквел StarCraft — вещь монументальная, и не торопили "Метелицу", хотя постоянные переносы даты релиза наводили на нехорошие мысли и определенные параллели с тем же "вечно молодым, благо что в анабиозе" Duke Nukem Forever. Да и по пути к релизу одна за другой всплывали все новые, далеко не всегда приятные подробности. Сначала разработчики объявили, что игра будет лишена поддержки выделенных серверов и LAN: многопользовательская игра возможна только через обновленную сеть Battle.net 2.0. Потом ошарашили публику разделением на три полноценных эпизода, каждый из которых посвящен одной отдельной расе: Wings of Liberty — терранам, Heart of the Swarm — зергам, Legacy of the Void — протоссам. Ну а финальным актом стало введение Blizzard новой региональной политики. И если по западным странам это особо сильно не ударило, то отношение разработчиков к жителям СНГ по меньшей мере расстраивает.

Суть такова: изначально поставляемые на территории СНГ версии игры позволяют играть лишь ограниченный период времени — 4 месяца для jewel-версий, 12 месяцев — для версий в DVD-боксах. Коллекционные издания в СНГ почему-то официально не поставляются. Причем ограничение это распространяется как на многопользовательскую игру, так и на одиночную. Вышло время — соизвольте продлить срок подписки. Причем при таком раскладе наши игроки не могут играть на европейских серверах, только на русскоязычных. Как вариант, можно купить безлимитный доступ без ограничения по времени за 60 долларов, но все равно осадок, как говорится, остается.



Но самое парадоксальное кроется в том, что, несмотря на все выходки разработчиков, поклонники все терпели, смирялись и продолжали зачеркивать дни в календаре. И вот наступило долгожданное 27 июля 2010 года, ровно в полночь открылись двери магазинов (о белорусской премьере Wings of Liberty — во врезке), возбужденный

StarCraft 2: Wings of Liberty. Белорусская премьера

В первую минуту 27 июля 2010 года случилось беспрецендентное для Беларуси событие: впервые в нашей стране состоялась настоящая премьера компьютерной игры. Мероприятие, на которое удалось попасть и шеф-редактору "ВР", прошло на базе физической части магазина OZ.by, около которого еще до полуночи, к удивлению даже самих представителей OZ.by, выстроилась нешуточная очередь за второй частью культовой стратегии. К двум часам ночи отовариться Wings of Liberty успели примерно две сотни человек, причем некоторые покупатели брали сразу по несколько копий — лично был свидетелем того, как один товарищ раскошелился аж на пять штук. Стоит отметить, что аудитория собралась ну очень разношерстная: в очереди можно было наблюдать как "стереотипных" геймеров, так и девушек и вполне себе серьезных взрослых мужиков. К чести магазина, премьера прошла без инцидентов — и даже те, у кого возникли небольшие заминки с предзаказом, без драгоценных дисков не остались.



Это — лишь совсем небольшая часть той самой очереди. Но потолкаться в ней определенно стоило



Да-да, тот самый Николай Nickky Щетько, довольный свежесделанной покупкой. Впрочем, как выяснилось впоследствии, когда мы попросили Nickky дать комментарий по поводу Wings of Liberty, не так уж сильно и довольный: *"Что можно написать про игру, которую ждешь больше десятка лет? Тем более если последние годы ждешь вообще только ее одну? Понятно, не ругательства. Но, увы, с выходом нового StarCraft предвкушение уступает место воодушевлению, приятному изумлению, а после — осознанию: StarCraft 2 хорош, конечно, но мы-то ждали идеальную стратегию! Очень красиво, 3D, старые знакомые и новые боевые единицы, рельеф, удобное управление — блеск! А если "потереть"? Про мультиплеер "ВР" уже написала — там все хорошо. Столь продуманной и толковой системы многопользовательских заруб, как в новом Battle.net, я в принципе в сетевых побоищах не встречал. Однако есть свои "но": почему-то игроков лишили радости игры по обычной "локалке", а пользователей Battle.net заперли в локальные резервации. Хочешь поиграть с европейцами? Не проблема, покупай европейскую коробку/аккаунт. С корейцами — корейскую. В общем, вы поняли. К "эпическому синглу" вопросов еще больше. Нет, не поймите превратно: играть очень интересно, оторваться сверхсложно (я впервые за много лет вспомнил про игропосиделки до утра), но опять вылазят "но", зерги бы их подрали! Первое и главное — сюжет. Ребята, сюжет в StarCraft 2 странный настолько, что многие его не замечают, и немудрено! Вспомните Brood War — предыстории в буклете посвящено несколько страниц мелким шрифтом. Сюжет StarCraft 2 я вам расскажу одной короткой фразой почти без спойлеров: "Джим Рейнор сотоварищи летает по галактике на "Гиперионе", скучает по Керриган, хочет свергнуть Менгска". Несмотря на обилие действия в самой игре (у дизайнеров карт Blizzard есть чему поучиться), зачатки "эпичности" сюжета (чересчур уж пафосные) мелькают лишь в мини-кампании за протоссов. А помните, как раньше? Те преданы, других предали, а эти — вообще мозгопромытые зерги оказались! Увы, те славные дни давно минули. StarCraft 2 — вышколенный коммерческий проект, отличное лекарство от ностальгии кратковременного действия. Но этого ли мы ждали столько лет?"*

народ потоком хлынул сметать с полок заветные диски — через двенадцать лет после выхода первой части StarCraft 2 явил себя миру.

Два лика одной игры

Если вдуматься, то по сути своей StarCraft — игра-оборотень. В ней словно уживаются две равноправные сущности, каждая из которых хороша по-своему и совершенно не похожа на другую. С одной стороны — глубокая, продуманная и методичная сюжетная кампания, с другой — яростные зарубы в мультиплеере. "В других стратегиях точно так же!" — скажете вы и будете правы, однако именно в стратегиях от Blizzard (сюда же можно включить и WarCraft) это ощущается наиболее остро.

И начнем мы наш разбор, пожалуй, именно с первой ее составляющей.

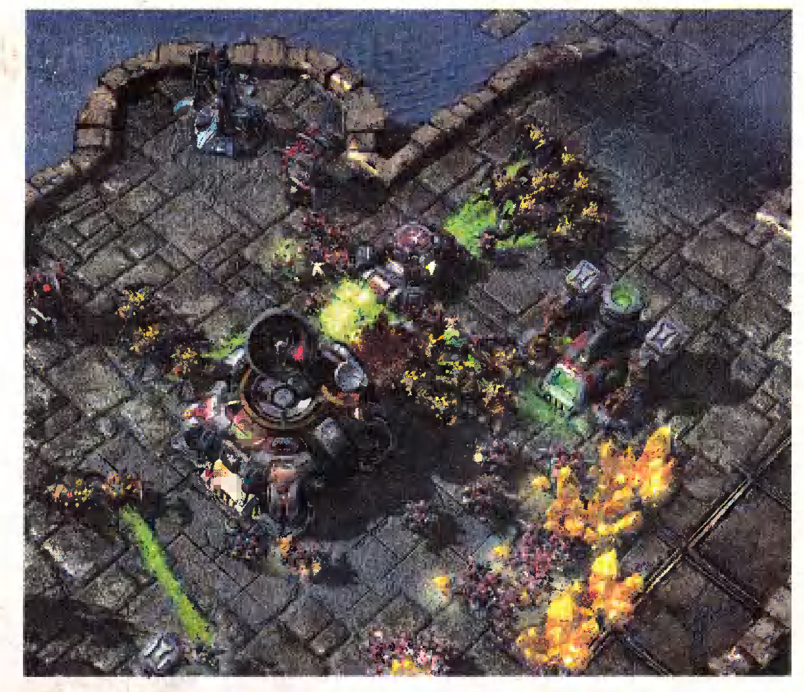
Hi, boys, I'm Jim Raynor...

Если вы никогда раньше не играли в StarCraft и не знакомы с его историей или просто за прошедшее время успели забыть, что и как там было, услужливая игра красочно расскажет о предыстории событий сиквела прямо во время установки. Ну а если вы на время инсталляции ушли пить чай, то в коробке с игрой всегда можно найти буклетик-мануал, в котором также изложены события первой части.

События сиквела начинаются спустя четыре года после окончания аддона Brood War. В секторе Копрулу наступило хрупкое затишье. Обезглавив протоссов и полностью уничтожив флот Объединенного Земного Директората, Сара Керриган, некогда человек, а ныне безжалостная зерговская Королева Клинков, временно прекратила "чистку" сектора и уединилась на планете Чар, вынашивая свои, только ей одной ведомые планы. Прелат протоссов Зератул ушел в далекое путешествие в поисках разгадки тайн наследия древней расы Зел-Нага. Самопровозглашенный император Арктур Менгск восстановил свой Доминион Терранов и теперь пытается задавить последние очаги мятежников. А Джим Рейнор, бывший шериф и глава "Рейдеров", потерявший веру в себя и в победу, тихо спивается в захолустном баре на планете Мар Сара. Но уже очень скоро судьба вновь сведет всех вместе, столкнутся большие силы, и никто не останется в стороне...

Сценаристы Blizzard всегда отличались умением мастерски закручивать лихие сюжеты в своих играх, и StarCraft 2 в этом плане следует добрым традициям предшественника. Игроки встретятся как со старыми, заметно преобразившимися знакомыми (Рейнор, Зератул, Керриган, Менгск), так и с совершенно новыми героями: заместителем Рейнора Мэттом Хорнером, его же старым другом Тайкусом Финдли, доктором Ариэль Хэнсон, призраком по имени Нова (между прочим, героиней так и не вышедшего экшена StarCraft: Ghost) и многими другими. К чести сценаристов, они отлично проработали персонажей, придав каждому из них свой уникальный характер. Сама же история, надо признать, пусть и довольно банальна, увлекает и выглядит как первый, "затравочный" акт в большой и красивой пьесе, продолжение которой мы увидим в следующих двух эпизодах.

Кампания довольно длинная: в ней 26 миссий, однако трижды за всю игру вас будут ставить перед выбором — таким образом, суммарное количество заданий вырастает до 29 (впрочем, есть и секретная тридцатая). Также радует, что сплошные миссии за людей разработчики разбавили небольшой мини-кампанией за протоссов, посвященной поискам Зератула.





Давненько уже стратегии не баловали нас настолько разнообразными миссиями. Серьезно, присущих любой стратегии классических заданий типа "отстрой базу, наклепай войск, втопчи врага в землю" тут раз, два и обчелся, да и те проходятся по своим особым правилам. Игроку предстоит отбивать нападения превосходящих сил врага, спасать поселенцев, искать инопланетные артефакты, собирать ресурсы наперегонки с компьютерным соперником и много чего еще — заскучать точно не получится, да и ИИ не позволит. На уровне сложности "Ветеран" компьютер играет очень жестко, не прощая серьезных ошибок с вашей стороны. Для людей, имеющих опыт в стратегиях, — самое то. Ну а если где-то застряли, всегда можно изменить уровень сложности на более простой.

Но и это еще не все. Приятным бонусом служит то, что в кампании под ваше командование попадут практически все старые образцы терранских войск родом из первого StarCraft. Так, вы вновь сможете рулить любимыми стервятниками, голиафами, огнеметчиками и другими товарищами. Ну а между миссиями Wings of Liberty включает чуть ли не RPG: игрок в образе Рейнора может перемещаться по "Гипериону", командному кораблю "Рейдеров", тратить заработанные в миссиях деньги на глобальные улучшения войск в "Арсенале" (причем для каждого здания или юнита можно выбрать только один из двух возможных вариантов, что сильно повлияет на всю дальнейшую игру), заключать договоры с наемниками (что-то типа героев из WarCraft 3, только без прокачки), открывать новые спецфункции в "Лаборатории" или просто болтаться в кают-компании, разговаривая за жизнь с тем же Тайкусом, смотря новости или принимая на грудь. На капитанском мостике же, месте обитания Хорнера, вы будете выбирать задания. Поначалу такие промежуточные этапы вкупе с отличной прорисовкой, передачей атмосферы и ненавязчивым юмором приводят буквально в состояние восторга. Отдельным пунктом стоит игральный автомат с игрой Lost Viking — этакий веселый реверанс в сторону известного близзардовского платформера.

(См. страницу 18)

StarCraft 2: Wings of Liberty. Мнения редакции

LieR: StarCraft 2 можно сравнить с дорогой и качественной имиджевой вещью. Над ней долго работали, ее тщательно полировали и наводили лоск. Она — часть бренда. Почти идеальная до мелочей. Без оглядки на модные тренды и попсовые замашки конкурентов.

Все получили от StarCraft 2 именно то, чего хотели. Новый идол, игру года, возрождение старых традиций или очередного козла отпущения — не суть. Главное, что игра оправдала ожидания.

P.S. Кстати, в SC2 можно грабить поезда. А поезд — это же почти караван, не правда ли?

Михаил Карпекин: С криком "Дождались!" мы автоматически отправляем StarCraft 2: Wings of Liberty на вершину чарта лучших стратегий десятилетия. Наконец, спустя двенадцать лет, фанаты могут оторваться от старого доброго StarCraft: Brood War, поднять свои пятые точки с кресел и отправиться в магазин за покупкой сиквела. Разнообразие заданий, новые юниты, отличная графика и бессмертная механика тайтла — все это увлекает всерьез и надолго. Однако механика и является главным минусом проекта. За десятилетие, проведенное в обнимку с оригиналом, она уже порядком надоела. Но это не мешает StarCraft 2 быть по-настоящему отличной игрой.

Алексей Пилипчук: Игра с первых минут цепляет тем, чем не может похвастаться ни одна современная RTS. С помощью маленьких безымянных солдатиков разработчики разыграли настоящую историю, а миссии настолько разнообразны, что способны увлечь даже людей, которые люто ненавидят этот жанр. По сути своей SC2 — стратегия для тех, кто не любит стратегии. Blizzard не сделали абсолютно ничего нового, но отличного сюжета, внимания к деталям и разнообразных заданий хватило, чтобы позволить взглянуть на жанр RTS по-новому.

Слава Кунцевич: Хочу сразу оговориться, что в своем мнении я никоим боком не коснусь основных геймплейных моментов StarCraft II: Wings of Liberty, за что любили, любят и будут любить эту уже серию миллионы поклонников по всему миру. Тут все ясно и без лишних слов: вторая часть во всех смыслах идеальная олдскульная стратегическая игра с тремя уникальными расами, отменным, тщательно выверенным балансом, огромным количеством тактик и стратегий, феерическим мультиплеером. И искать тут минусы — дело безнадежное. Конечно, можно поворчать по поводу невозможности игры по локальной сети и своеобразных гетто на обновленном Battle.net, но не суть, друзья, не суть.

А поговорить хотелось бы о, так сказать, культурной составляющей Wings of Liberty. Ведь StarCraft — это не только зерговский раш и террановская "китайка", но и самобытная, суровая и негостеприимная вселенная на осколках древней расы Зел-Нага, где-то в секторе Копрулу. Это мир жестокого, брутального будущего, где прикуривают от пламени огнемета и целые отряды пехотинцев разрываются в мясо закопанными люркерами. Настоящее мужское будущее, без синтетических правительств и сублимированных зеркальных городов. Искренняя, честная антиутопия и борьба за выживание на фоне низких пороков каждой расы. И что осталось от этой вселенной в Wings of Liberty? Пафос? История о скором глобальном конце света для всех и высокой миссии спасения всего и вся зергами, оставшаяся в почитке и вроде как пытающаяся нагнетать интригу? И все. Уникальная вселенная игры сжалась до размера грецкого ореха, враз утратив свое очарование.

А еще StarCraft — это великолепный, интересный сюжет. Когда разработчики сказали, что написанная ими история настолько велика и масштабна, что игру потребовалось разрезать на три части, никак нельзя было предвидеть это. Хотя сначала вроде все нормально: дорогие лощеные ролики, отсутствие эпоса встречается скорее с радостью. Но все скучно и по штампу: межзвездный comandante Джим Рейнор ведет партизанскую войну против Доминиона, похищая артефакты у уж слишком меланхоличного племени протоссов, и, как на зло, на колонии терранов вторгаются зергии под предводительством очаровашки Сары Керриган. И все: тягомотина, сопли, скука с открытой концовкой с примесью сложного морального выбора старины Джимми. Понятно, сюжет будет раскрываться дальше в Heart of the Swarm и Legacy of the Void, но, если честно, после такого начала мне уже не интересно.

Павел Брель: По сути, сиквел — это практически старый добрый StarCraft: Brood War, за что его уже успели обругать как некоторые игроки, так и избранные критики. Но задайтесь вопросом: а чего, собственно, ожидали фанаты? Да того же Brood War, только, в идеале, чуточку круче. Тех же юнитов, только... чуточку других. Той же динамики, того же баланса, той же атмосферы, наконец. И Wings of Liberty соответствует этим ожиданиям на все сто. Относительная нехватка эпичности в сюжете — пожалуй, единственная промашка разработчиков, и уже только за обновленный Battle.net, ставший крайне удобным и — да — сбалансированным, Blizzard можно простить все недочеты, тем более что они, недочеты, и рядом не стояли с достоинствами. И нужно ли сомневаться, что через год, когда выйдет Heart of the Swarm, StarCraft 2 станет еще лучше?..

Конечно, маркетинговая политика Blizzard, равно как и изоляция покупателей СНГ-версии от остального мира, стала для нашей аудитории весьма неприятным сюрпризом, однако, если покумекать, на игры такого масштаба и качества не только можно, но и нужно раскошеливаться.

Что же, друзья, перед нами — почти та самая игра двенадцатилетней давности, чему лично автор этих строк (как и, думается, подавляющее большинство других фанатов вселенной) безумно рад. И требовать от Blizzard чего-то большего, по-моему, было бы попросту несправедливо.



(Начало на странице 16-17)

Time to rock'n'roll!

Но вот кампания так или иначе пройдена — и ваш путь лежит прямиком в мультиплеерные баталии на просторах Battle.net. И тут, как я уже говорил выше, игра изменяется буквально на глазах и показывает свое второе амплуа.

Все базовые принципы оригинала остались на месте. В то время как другие разработчики из кожи вон лезут, дабы своими сомнительными нововведениями заново "изобрести жанр", Blizzard остаются верны себе и выдают на-гора незамутненный, чистейшей воды олдскул с рабочими, кристаллами, базами и рамкой выделения юнитов.

Каждая из трех сторон конфликта благодаря обновленному арсеналу и набору особенностей еще более продвинулась в своей игровой направленности. Зерги, как саранча, по прежнему берут числом, при этом не забывая устраивать врагу подлянки с помощью подземных червей Нидуса. Терраны стали еще лучше в обороне: комбинация осадных танков с бункерами по-прежнему прекрасно работает, транспортный корабль приобрел функцию лечения пехоты, а командный центр можно развивать по одному из двух возможных направлений. Протоссы же удачно комбинируют яростные набеги зилотов и сталкеров с медленными, но методичными наступлениями колоссами и бессмертными.

Однако в большинстве своем партии очень скоротечны, до последних этапов развития редко удается дожить, и победитель может определиться уже на первых минутах игры. Все старые приемы и стратегии, наработанные во времена оригинала, в полной мере работают и здесь. "Технократы" тут не в почете — побеждает тот, кто лучше оппонента умеет осуществлять микроконтроль своих войск.

Разработчики превратили сервис Battle.net 2.0 в мощнейший инструмент, позволяющий максимально облегчить скитания по мультиплееру. Как только вы зарегистрируетесь в системе, игра проанализирует ваши пять пробных партий и на основе их результатов определит вас в ту или иную Лигу, где вы сможете сражаться с такими же по уровню мастерства оппонентами. Соответственно, со временем игрок может перейти в более высокую Лигу и попробовать свои силы в битвах с уже более серьезными соперниками. Рейтинговые таблицы, удобный поиск противников, подробный разбор каждого сыгранного матча — все это для вашего удобства, дамы и господа.

Революция?

Перефразируя известную цитату, лучше StarCraft может быть только StarCraft. Так и есть. Фактически, перед нами просто новая инкарнация всеми любимой стратегии двенадцатилетней давности, но ответьте: разве это плохо? Ведь мы этого и ждали — старого доброго StarCraft в новой графической оболочке. И Blizzard не подвели игроков, еще раз подтвердив свой лозунг "Мы делаем только хитовые игры!". Wings of Liberty определенно стоил тех долгих лет ожидания. Будем говорить честно. Это классно? Да! Захватывающе? Однозначно! Это революция? Ни в коей мере. Ничего нового в жанр игра не привносит, но при этом StarCraft остается лучшим в своей нише и одной из лучших стратегий вообще. И ты радуешься ему, как старому другу, которого очень давно не видел, но вот он снова с тобой. И это — чертовски приятно.

РАДОСТИ:

StarCraft снова с нами
Интересный сюжет
Очень разнообразная кампания
Игра всерьез увлекает
Множество юнитов и тактик
Сбалансированный мультиплеер
Проверенная временем механика
В целости сохраненная стилистика оригинала
Сложность

ГАДОСТИ:

Политика региональности
Не самая передовая графика
Разделение на три эпизода

ОЦЕНКА:

9.6

ВЫВОД:

StarCraft II — и этим все сказано. Игра, ставшая легендой еще до своего появления. Шедевр. Событие. Веха. Всем играть обязательно.

Алексей Апанасевич
Диск предоставлен интернет-магазином OZ.by

Локализация

Еще одним неоспоримым преимуществом StarCraft 2 является поистине великолепная локализация. Скорее всего, не обошлось тут без непосредственного контроля со стороны самих Blizzard, но в любом случае толмачи постарались на славу. В игре переработке подверглось абсолютно все. Тексты переведены очень качественно, живо и в меру литературно, читать их просто приятно. Всем специфическим терминам и названиям были подобраны адекватные русские аналоги. Актеры очень удачно подобраны в соответствии с характерами персонажей. Да что там говорить, локализаторы даже перерисовали все надписи на внутриигровых текстурах, вплоть до самых мелких и незаметных, а в межмиссионных роликах анимация губ героев синхронизирована с русской речью. Заглядение, да и только.

Вообще, настолько качественной локализации не приходилось видеть со времен Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Идеальная по всем параметрам работа и попутно — наглядное пособие другим на тему "Как надо переводить игры". Возможно, кому-то не будет хватать оригинального, английского языка, ну а так — высший балл, без вопросов.

Оценка локализации: 10.0

Blaster Master: Overdrive

Жанр: аркада, платформер
Платформа: Wii
Разработчик: Sunsoft
Издатель: Sunsoft
Похожие игры: серия Blaster Master
Официальный сайт игры: www.sunsoftgames.com/games/Blaster

Возрождать старые серии с NES не то чтобы модно — это довольно рисковое дело. С одной стороны, возвращение классики того или иногда жанра — громкая заявка на успех, но с другой — не самое большое количество игроков помнят о далеких предках этих проектов. Да и стоит создать что-то некачественное, как провал и вовсе обеспечен.

Blaster Master — это одна из тех игр, которые олицетворяли собой консоли NES, являлись путеводными звездами для многих игроков в виртуальный мир. Да и просто именно этот проект был признан многими критиками и аналитиками лучшим платформером на том поколении приставок.

Владельцы бренда, как это обычно и бывает, после прихода нового поколения игровых платформ пустились в глупые и корявые эксперименты, выпуская провальные игры в серии Blaster Master для GameBoy, PSOne, Sega MegaDrive. Этим они, в принципе, еще больше погружали игру в забвение.

Вот и сейчас Sunsoft поступили весьма странно: у Blaster Master: Overdrive не было никакой рекламной кампании, и, видимо, на маркетинг издатели не отжалели ни цента, тихо-мирно анонсировав проект перед самым его выходом. А зря — учитывая, что об игре этой серии впервые за два десятка лет можно отозваться в положительном ключе.

Как и в былые времена, львиную долю игрового времени нам приходится проводить за рулем небольшого прыгающего танка с ласковым именем S.O.P.H.I.A. по открытой территории весьма немаленького игрового мира. Иногда придется и выбираться из него для пробежки по небольшим двухмерным закрытым уровням. И весь Blaster Master: Overdrive — это помесь классического платформера с классической же аркадой. И уровень сложности соответствующий: придется проливать немало пота и не один раз в порыве гнева выключать игру и отправляться в Wii Sports. Мир игры большой, а в ходе прохождения будет становиться только больше — открывать скрытые территории можно, получая апгрейды от поверженных врагов. Также за счет них можно улучшать и развивать свой танк, превращая его в настоящее многоцелевое мощное средство передвижения. Однако надоедает не только излишняя сложность, но и общее однообразие с бессмысленным сюжетом, но это уже беда всего жанра в целом.

Выглядит игра так, как обычно и выглядят проекты подобного рода — непритязательно, в стилистике игр для NES. Этим и гордится.

Далеко не лучшая попытка вызволить серию из забвения, поэтому в забвении она и останется. Но как ретро-игра Blaster Master: Overdrive вполне прилична.

РАДОСТИ:

Живая классика
Много апгрейдов для танка

ГАДОСТИ:

Скупой сценарий
Завышенная сложность

ОЦЕНКА:

6.5

ВЫВОД:

Среднестатистический ретро-платформер. Хороший, милый, но ничем особо не впечатляющий.

BP





Жанр: FPS
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Raven Software
Издатель: Activision
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: серия Half-Life, BioShock, TimeShift
Мультиплеер: LAN, Интернет
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo 3,0 ГГц или AMD Athlon X2 6000+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта с 512 Мб ОЗУ; 8 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: www.singularity-game.com

Есть такой... подвид, что ли, игр, в которых нет ничего нового, зато есть некая Идея (верно, с большой буквы). И эта самая Идея должна игру вытянуть, поставить на один уровень с классикой жанра и т.д. и т.п. Этой Идеей разработчики тыкают в лицо журналистам и игрокам. "А что это у вас, уважаемые разработчики, графика какая-то никакая?" — "Да что ж вы на графику смотрите? У нас же Идея!" — "А сюжет?" — "Это не главное! А вот Идея..." Но самое обидное, что после релиза "проекта с Идеей" оказывается, что Идея, конечно, хороша, да вот только и ее мы где-то видели. Singularity почти избежал этой участи. Почти...

Обзор, пожалуй, будет по своей структуре несколько нестандартным, так как лучше начать с сюжета и технической стороны игры, а о геймплее поговорим попозже, да и говорить о нем будем много и с пристрастием.

Движок Singularity — медленно, но верно уходящий в прошлое Unreal Engine 3, так что "вот таких шейдеров" и "вот столько миллиардов полигонов" не ждите. Тем не менее картинка смотрится хорошо, хотя воображение не поражает. Впрочем, "моторчик", использовавшийся в том же BioShock, каких-либо графических изысков предложить игрокам не может уже давно, хотя основательный "апгрейд" пошел ему на пользу. Ведь в комплекте с неплохой картинкой идет еще и отличная оптимизация: запустить (да что там запустить — поиграть с комфортом) Singularity игрок сможет даже на ноутбуке, даже на не самом современном, при этом выставив [почти] максимальные настройки графики, что не может не радовать.

Физика тоже на уровне. Не то чтобы она тут особо нужна, но наличие ее только радует. Искусственный интеллект о том, что в Singularity есть физическая модель, кстати, тоже осведомлен, потому не удивляйтесь, если вдруг "словите" из-за угла бочку с горючим.

Звук сделан на твердую "четверку" с плюсом. Монстры рычат как надо, солдаты громко сообщают о каждом маневре или перезарядке, пистолет стреляет как настоящий. Актеры, озвучивавшие героев, местами несколько пере- и недоигрывают, но проект сам по себе несколько пафосный и с шоуклоном, так что это простительно. Стандартный, в общем-то, уровень озвучивания для шутеров, а большего и не надо.

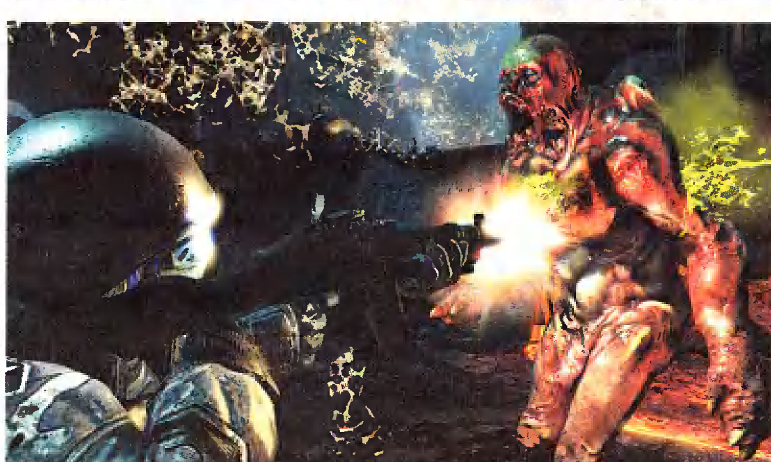
Back in the USSR
(c) The Beatles

Теперь о сюжете. Оказывается, во время Второй мировой войны советская экспедиция обнаружила на острове, расположенном недалеко от Камчатки, некий минерал, названный Элемент-99 (Е-99). Сталин решает основать там колонию, во главе которой стоит ученый Барисов. Хрущев, сменив Сталина, приказывает исследовать это вещество как можно быстрее, однако, как вы уже догадались, ни к чему хорошему это не привело. В результате катастрофы на острове якобы никто не выжил — и проект

ОБЗОР

Singularity





прикрыли. В 2010-ом спутник США засекает сильный выброс радиации в Охотском море. Москва молчит. Тогда правительство Штатов высылает к месту выброса разведотряд. Среди бравых морпехов — главный герой Singularity, Натаниэль Ренко. Когда американские вертолеты достигают острова, происходит крушение — и Ренко остается один среди обломков винтокрылой машины, созерцая вдали огромную башню, луч света из которой бьет прямо в небо.

Из-за выброса радиации на острове, называющемся, кстати, Каторга-12, игрок будет постоянно перемещаться во времени, прыгая между 1955-ым и 2010-ым годами. Во время первого из таких прыжков Ренко спасает некоего Демичева. Как оказывается, морпех, сам того не желая, полностью изменяет историю XX века. Демичев сместил Хрущева и довел исследования E-99 до конца, подчинив своим целям так называемую сингулярность, Барисов же погиб при неизвестных обстоятельствах. СССР становится единственной сверхдержавой в мире, а организация "Мир-12" пытается разобраться, что же все-таки произошло на Каторге-12. Естественно, бравого Ренко такой расклад не устраивает, и он вместе со своей новой подругой из "Мира-12" — Кэтрин — решает вернуть мировую историю на круги своя.

Оригинальным сюжет никак не назовешь. Разработчики потрудились придумать три концовки (самая интересная — естественно, "правдивая", то есть та, к которой игрок, по идее, должен стремиться с самого начала) и... успешно их запороли, ибо игра совершенно линейна: вы не делаете никаких моральных выборов, а под занавес вам дают буквально выбрать (!) финал. А затем можно нажать в главном меню "Продолжить" и просмотреть другой. Реиграбельность? Увольте.

Как вы уже поняли, на острове царит совковая реальность, что, по идее, должно привлечь любого геймера, ностальгирующего по пломбиру за 15 копеек. Правда, филигранностью сеттинга, как, например, было в BioShock, в Singularity и не пахнет. Если в первом случае игроку было действительно интересно — по крайней мере, сначала — изучать коридоры Рапчура с их атмосферой в стиле 50-х, то Каторга-12 — скорее пародия в стиле You Are Empty. Непреднамеренная, конечно, пародия, но все же. Да, поначалу все достаточно реалистично, если это слово применимо к СССР в 2010 году. Статуя "того самого" Иосифа Сталина, листовки времен Союза Советских Социалистических и т.д. и т.п. Но стоит вам приглядеться к какому-нибудь плакату — и атмосфера рушится. Ибо надпись на нем гласит: "Будь тихи". Дальше — только смешнее: таблички "Никакое курение" (ох уж этот великий и могучий русский язык); проекторы с пленками о злом Дяде Сэме; оружие с названиями типа "Volk S4"; СССР, территория которого на картах почему-то такая же, как и РСФСР. Мы-то понимаем, что это не нарочно, что Raven старались как лучше, но получилось как всегда — комедия имени vodka и balalaika.

Но следует сказать, что, хоть атмосфера СССР и полетела на свалку, атмосфера хоррора все же осталась. Ренко преследуют призраки прошлого, загадочные надписи на стенах, вокруг — темнота и разруха, и в любой момент на героя может выскочить мутант. И хотя все "пугалки" сводятся к "бу!" из-за угла, пара отличных моментов все же есть. Пример: герой буквально несколько секунд видит "вырезку" из прошлого: человек превращается в монстра — и вдруг оказывается, что монстр вполне реальный, готовый прыгнуть на игрока. Кричать от страха, конечно, вы не будете, но от неожиданности передернетесь гарантированно.

Кстати, хоррор здесь умело чередуется с шутером, что придает игре некий шарм. Иногда разработчики подкидывают проигрыватели и записки, которые раскрывают сюжет и несколько разряжают напряженную атмосферу — например, изрядно веселит записка рабочего, в которой он жалуется, что в столовой какое-то новое молоко, "оранжевое и странное на вкус".

Catch 'em and kill 'em

(c) Al. B. Damned

А вот теперь мы добрались до главного элемента Singularity — геймплея. Raven обещали необычное действо, завязанное на способности протагониста управлять временем, "состаривать" или "омолаживать" врагов и предметы. И что самое интересное, они все это сделали, но... Впрочем, что это за "но", разберемся потом. А пока получше узнаем о способностях Ренко.

Вскоре после начала игры геймер получает мобильный временной преобразователь (МВП), который позволяет использовать энергию E-99 для управления временем. Поначалу можно лишь управлять возрастом отдельных объектов, например, старить солдат лет эдак на сотню или омолаживать ящики с боеприпасами, и расширять "временные разломы" для перемещения из 2010 в 1955 год и наоборот. Позже МВП "научат" создавать сферу, в которой время замедляется (что-то вроде гранат в мультиплеере TimeShift), управлять гравитацией (здравствуй, Half-Life 2!), превращать солдат в мутантов и еще паре трюков. Естественно, разработчики решили подбросить геймерам пару задачек, решать которые придется с помощью своего наручного чудодевайса. Проходить такие миниквесты просто, но они вносят долю разнообразия в рутинный процесс истребления противников.

Кстати, о противниках. Помимо стандартных солдат с дробовиками, пулеметами и прочим огнестрельным оружием, игрок встретит несколько видов мутантов и парочку боссов. Их немного, но тактика истребления для каждого нужна своя. Взрывающихся жучков лучше всего "затормозить" сферой, фазирующих мутантов — переместить назад во времени так, чтобы те замедлились в несколько раз, и так далее. Сражаться с жертвами Элемента-99 порой даже интереснее, чем с людьми.

Средств уничтожения противников не очень много, но того, что есть, вполне хватает, и каждый может выбрать себе оружие по вкусу. Кто-то предпочитает обыденные дробовики или пистолеты, а кто-то возьмет игломет (иглы, кстати, взрываются) и гранатомет. Всего с собой можно нести две пушки, но иногда встречаются особые экземпляры (винтовка с патронами, заряженными E-99, и гранатомет с управляемыми ракетами) — подобрав один из них, вы не потеряете ни одно из двух своих оружий, но при попытке сменить ствол особое оружие тут же будет выброшено.

МВП и пушки можно апгрейдить на специальных станциях. При этом МВП улучшается с помощью найденных чертежей и кристаллов E-99, а для прокачки обычного оружия нужно всего лишь собирать специальные чемоданы, разбросанные по Каторге-12, и вкладывать их в апгрейд.

Gone with the Sin

(c) H. I. M.

Казалось бы, все, обзор завершен, можно поставить 8-9 баллов, обозвать Singularity "той самой игрой с Идеей" и написать краткий вывод. А вот и нет! Пришло время разобраться с "но", появившимся четырьмя абзацами выше.

Никто, конечно, не спорит, что носиться по острову, "застрявшему" в Советском Союзе, кидаясь ящиками и состаривая врагов направо и налево, чертовски весело. Но через час-другой такого времяпрепровождения понимаешь: где-то такое ты уже видел. Начало игры и бледные призраки — форменный BioShock, фокусы со временем — напоминание о TimeShift, лазанье по канализациям в компании с жуками — Half-Life 2: Episode Two. И почти у каждой задумки в Singularity есть аналог из какой-нибудь другой игры. По сути, творение Raven Software — сборник чужих идей. И ладно, если б жанр был сугубо консервативный, такой, где что-то новое придумать уже сложно. Но ведь в шутерах еще столько всего можно и, главное, нужно изобрести. А разработчики этим, похоже, совершенно не обременялись.

Вы, конечно, скажете: "А как же МВП и его возможности!?" А это уже другая проблема проекта. Как уже говорилось, Singularity линейна — нет, даже не так: Singularity абсолютно, совершенно, полностью линейна. Линейна до глупости. Вы не можете "омолодить" сломанную лестницу или, например, склеить ее кусочки с помощью контроля над гравитацией, а потом залезть по ней. Нет! Вам придется найти сплющенный ящик, с его помощью перелезть через решетку, затем его же протянуть через отверстие в этой решетке, отмотать для бедного ящика время назад, чтобы он раздулся до первоначальных размеров, запрыгнуть на него и уже потом ухватиться за остатки лестницы, чтобы залезть куда надо. Мягко говоря, идиотизм. В не менее линейном Half-Life 2 подобные задачки строились на одной только физике да гравипушке, но были в разы интереснее и продуманнее. А здесь есть мультирежимный МВП, который, по сути, всего лишь переносной триггер для активации скриптов...

Singularity — чертовски легкая игра. В этом в первую очередь повинен дисбаланс оружия и режимов МВП: если у вас есть авиационный пулемет и хоть сколько-нибудь прокачанная сфера замедления времени, то игра превращается в унылый алгоритм типа "зашел в комнату — бросил сферу — расставил хедшоты — собрал аптечки и патроны — пошел дальше — бросил сферу — расставил хедшоты..." — и так до бесконечности. А что еще, спрашивается, делать бедным игрокам, если пулемет — универсальное оружие, а все "боевые" трюки МВП, кроме сферы, жрут кучу энергии?

Также в излишней легкости Singularity замешан тупой — иначе и не скажешь — ИИ. Давненько мы не видели игр, где обход ящика "болванчик" считает сложным тактическим маневром. Вот реальная ситуация из проекта: игрок бежит на стреляющего в него противника, обегает стену неподалеку от врага и заходит к тому в тыл. Кремниевый идиот оборачивается и сообщает удивленному геймеру, что тот у него на мушке (стрелять солдат даже не пытается). Поразмыслив секунду, противник радостно кричит, что потерял врага (т.е. игрока, стоящего прямо перед ним) из виду, и отворачивается. Да уж, недалеке в советской армии солдаты. Зато умеют прятаться в углах и выкрикивать по порядку все фразы, которым их научили разработчики. Смешит это получше, чем "Никакое курение".

В общем и целом, несмотря на все минусы и недоработки, Singularity — неплохой проект с хорошей задумкой. Однако лень-матушка пришла к Raven Software и, судя по всему, неплохо обжилась в их офисе. Потому ничего нового вы тут не найдете. А вот развлечение на вечер-другой из Singularity более чем хорошее. Прошел и забыл. Отличный результат для стандартного "крепкого середнячка". Но как-то слабовато для игры с Идеей...

РАДОСТИ:

Прыжки во времени
Чередование шутера с хоррором
Приятные графика и звук
Мобильный временной преобразователь
Неплохая атмосфера в хоррор-моментах...

ГАДОСТИ

...а вот атмосферу "разрушенного СССР" не завезли
Отсутствие баланса
Чрезмерная легкость
Откровенно тупой ИИ
Никаких новых идей

ОЦЕНКА:

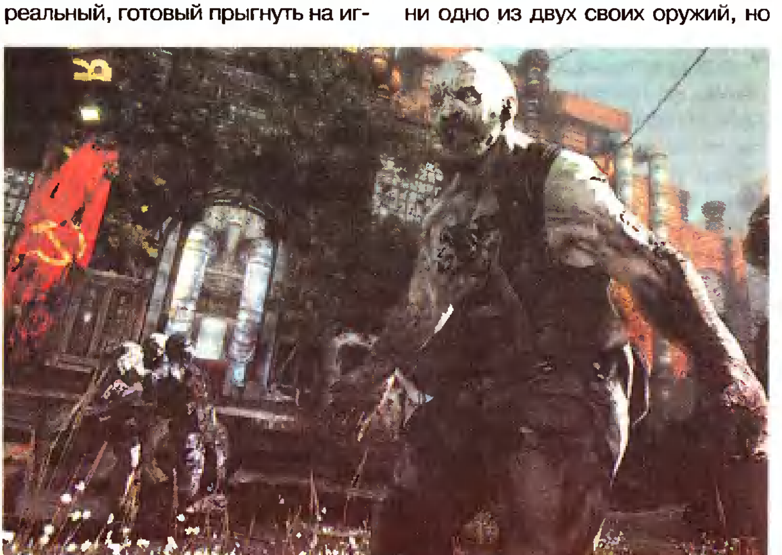
6.9

ВЫВОД:

Singularity — это компиляция чужих наработок. Крепкая, добротно сделанная, но все же компиляция. А игры без свежих идей в наше время не особо приветствуются.

Обзор написан по PC-версии проекта

Илья NOTlamer Хилько





ОБЗОР

ArmA 2: Operation Arrowhead

Альтернативное название: *Armed Assault 2: Operation Arrowhead*
Жанр: *тактический FPS*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Bohemia Interactive Studios*
Издатель: *Bohemia Interactive Studios*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб*
Название локализованной версии: *ArmA 2: Операция "Стрела"*
Похожие игры: *серия ArmA, серия Operation Flashpoint*
Рекомендуемые системные требования: *процессор серии Intel Core i5 или AMD Athlon Phenom X4; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce GTX 260 или ATI Radeon HD 5770; 10 Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.arma2.com/arrowhead*



Организовать в игре действительно реалистичный современный вооруженный конфликт — задача сложная для любых разработчиков. А вот для чехов из Bohemia это является святой миссией и излюбленным делом. Главное, чтобы конечный продукт не развалился по пути к потребителю.

Для начала сделаем небольшой экскурс в прошлое и немного расскажем об оригинальной ArmA 2. Этот чешский симулятор вооруженного конфликта вроде бы был всем хорош в своей нише: отличная атмосфера, истинный реализм и "потные спины", маститый инструментарий для создания своего собственного контента и отличные возможности для мультиплеера. Но были и губительные недостатки, которые решительно оттеняли все достоинства игры: проект буквально кишел программными огрехами и прочими багами, что неимоверно раздражало. От дополнения Operation Arrowhead можно было ждать как минимум огромного патча, который сделал бы игровой процесс действительно комфортным.

Но не срослось. Будучи самостоятельной игровой величиной, ArmA 2: Operation Arrowhead поставляется сразу же с патчем, который исправляет хотя бы четверть всех имеющихся багов, а это уже немало. Проблемы — те же: ошибки с поиском пути, неадекватный искусственный интеллект, многочисленные зависания и вылеты на рабочий стол. Словом, по этой части разработчики из Bohemia со своей задачей не справились.

Вместо профилактической работы создатели решили улучшить ArmA 2: Operation Arrowhead геймплейно, и это у них получилось просто прекрасно. Пусть вас не смущает номинально малая продолжительность сюжетной кампании — при желании прохождение можно растянуть в несколько раз. А после этого — немного поработать с конструктором уровней, который стал еще более приятным в использовании, и широким функционалом.

Сценаристы вновь рисуют перед нами картину современного локального вооруженного конфликта в вымышленных странах, куда для нормализации обстановки направляются силы обороны американской демократии. Если в оригинале мы воевали на просторах постсоветской Черноруссии, то в ArmA 2: Operation Arrowhead нас засылают в виртуальные аналоги Афганистана и Пакистана — Такистан и Зангабар. Страны находятся в состоянии перманентной войны, и мы, стало быть, с оружием наперевес принуждаем их к миру. Сама ситуация в этих государствах получилась несколько слабее оной в Черноруссии, но на атмосфере игры это ровным счетом не сказалось из-за многих геймплейных нововведений. Нелинейный сюжет со многими ответвлениями порождает эффект присутствия, а показанные в конце игры последствия наших действий — по аналогии с серией Fallout — и вовсе делают погружение абсолютным. На это же работают и побочные задания, когда к нам с просьбами обращаются местные жители, что создает иллюзию жизни этих стран по ту сторону монитора.

Нашлось место в ArmA 2: Operation Arrowhead и множеству других приятных мелочей: стало легче управлять транспортом, добавилось множество видов оружия и боевой техники, появились специальные приспособления вроде тепловизора, прыжки с парашютом и многое другое.

Очень хорошее дополнение к очень хорошей игре. Единственное "но": ArmA 2: Operation Arrowhead, как и оригинал, вышла уж слишком сырой и забагованной.

РАДОСТИ:

Все лучшие стороны ArmA 2 стали еще лучше
Новая кампания
Появление кооператива

ГАДОСТИ:

Множество технических огрехов

ОЦЕНКА:

7.6

ВЫВОД:

ArmA 2: Operation Arrowhead — это немного больше, чем просто кусок дополнительного контента, это, скорее, новая игра в линейке Armed Assault. И столь же забагованная, как и остальные.

ВР

APB

Альтернативное название: *All Points Bulletin*
Жанр: *MMOTPS с элементами MMORPG*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Realtime Worlds*
Издатель: *Electronic Arts*
Издатель в СНГ: *Electronic Arts*
Похожие игры: *серия GTA, серия Saints Row*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo с частотой 3,0 ГГц; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800; 20 Гб свободного места на жестком диске; широкополосное Интернет-соединение*
Официальный сайт игры: *www.apb.com*



Наверное, трудно отыскать более закостенелый сегмент рынка виртуальных развлечений, чем многопользовательские онлайновые игры. Практически все без исключения ходовые MMO-проекты, невзирая на то, казуалка это из социальной сети или большая маститая MMORPG, работают по схожим, простым, как два пальца, правилам.

Мы, конечно, рискуем, берясь судить, почему люди день за днем играют в MMO-игры, но все-таки кое-какие соображения на этот счет имеем и спешим ими с вами поделиться. Так вот, всех этих, так сказать, нердов, привлекают в многопользовательских играх вовсе не самобытные фантастические миры или симуляция социальной жизни. Все куда банальнее: вес имеют только манчкинство и рост в уровнях. Разработчики быстро смекнули, что, обеспечивая игрокам иллюзию развития, постоянного движения вперед, они оставляют их в своих мирах на неопределенно долгий срок. А все попытки завоевать популярность чем-то оригинальным захлебываются быстро, и та же Tabula Rasa тому пример, а EVE Online — исключение. И тем рисковее для игроделов выпускать проект, полностью лишенный системы прокачки, массивного PvE и кучи артефактов. Тем сложнее предсказать судьбу All Points Bulletin.

All Points Bulletin еще во время разработки называли многообещающим прозвищем "GTA в онлайне", и не только потому, что создатели игры из Realtime Worlds ранее трудились над самой первой игрой в серии Grand Theft Auto, а позже выпустили еще один проект из той же оперы — Crackdown. И в определенном плане схожесть у нашего "пациента" с линейкой от Rockstar, бесспорно, есть. Тут точно такой же sandbox-мир в виде современного города, тут также можно кататься по улицам на разномастных автомобилях, тут также в центре событий находятся разборки между плохими парнями и защитниками правопорядка. В общем-то, на этом вся схожесть заканчивается. В мире All Points Bulletin не получится просто так бить прохожих в лица, не выйдет давить горожан или исполнять разномастные трюки на сокрытых в городских кварталах трамплинах — в общем, то, за что любят серию Grand Theft Auto дети, в этой игре отсутствует.

Равно как отсутствуют в All Points Bulletin и все каноничные для MMO вещи: нельзя прокачивать свои характеристики, нельзя организовывать рейды за лутом, нельзя устраивать клановые разборки, разве что широкий инструментарий для кастомизации внешности Альтер эго нашел свое место в трех районах основного города игры под названием Сан-Паро. И все, за чем вообще приходят люди в виртуальные многопользовательские миры, тут пытается заменить собой бешеная динамика смены событий. Все дело в том, что встроенный в игру рандомизатор абсолютно случайным способом раздает задания игрокам, стремясь при этом столкнуть их, организовать эдакий аналог шоу "Бегущий человек". И у All Points Bulletin это действительно получается: свистопляска из стрельбы, погонь, мелких хулиганств и всего прочего затягивает не на шутку. Но одним экшеном сыт не будешь, а кроме него разработчикам пока нечего предложить. И если они в ближайшее время не обеспечат All Points Bulletin всем обещанным ранее, вроде развитой социальной системы с возможностью брать под контроль целые кварталы и создавать свои банды со всеми вытекающими, да не нарисуют для Сан-Паро еще несколько крупных районов, то своей постоянной аудитории игре не видать.

Еще одним весьма спорным элементом All Points Bulletin является техническое исполнение. С одной стороны, оно вышло просто-таки на загляденье, учитывая специфику MMO: проект щеголяет неплохими текстурами и красочными спецэффектами — это хорошо. Но с другой — из-за современного технического оснащения проект требует высокую скорость Интернет-соединения и попросту не запускается на офисных компьютерах, как тот же World of Warcraft.

Сами разработчики уже заявляют, что, дескать, All Points Bulletin — это игра не для всех, а ради массовой аудитории менять специфику проекта они не станут. Это, конечно, правильно, но печальный опыт прошлогоднего CrimeCraft заставляет задуматься. Но в любом случае — над этой игрой еще работать и работать.

РАДОСТИ:

Драйв
Отличная графика

ГАДОСТИ:

Слабая социальная система
Кроме экшена нечем заняться

ОЦЕНКА:

6.0

ВЫВОД:

Весьма хороший многопользовательский экшен, которому кроме как экшена предложить пока больше нечего.

ВР

ОБЗОР

LEGO Harry Potter: Years 1-4



Жанр: аркада
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii, Nintendo DS, PSP
Разработчик: TT Games
Издатель: Warner Bros. Interactive Entertainment
Издатель в СНГ: Новый Диск
Название локализованной версии: LEGO Гарри Поттер
Похожие игры: LEGO Star Wars, LEGO Batman, LEGO Indiana Jones
Мультиплеер: hot-seat
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор; 1 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7600 или ATI Radeon X1600; 6 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: games.kidswb.com/official-site/lego-harry-potter

Уже пару лет назад, когда вышел первый LEGO Indiana Jones, многие начали критиковать TT Games за то, что уж больно они увлеклись самокопированием. Из года в год эти разработчики делали фактически одну и ту же игру, меняя только названия и действующих лиц, как будто боясь отойти от озолотившей их формулы. В этот раз они вновь выпустили, по сути, тот же проект, вот только ругать их совсем не хочется.

Зачем ломать то, что и так хорошо работает? Вот и в LEGO Harry Potter игроделы снова просто поменяли персонажей и локации и отправили игроков "познавать новые миры". Если оценивать этот проект примерно так, как дорогие блокбастеры, то это твердая "шестерка" и горы критики за самокопирование и устаревшую механику. Однако при рецензировании подобных проектов такой подход был бы не совсем правильным. Если вы не читали книги про Гарри Поттера и не смотрели фильмы о юном волшебнике, вам лучше пройти мимо LEGO Harry Potter и не читать дальше эту статью — ничего не потеряете. Но если вы, как и автор этих строк, когда-то с удовольствием смотрели соответствующие фильмы и/или читали творения Джоан Роулинг, эту игру никак нельзя пропустить.

Знаменитая школа магии представлена здесь во всем своем великолепии. Все комнаты и помещения Хогвартса были тщательно и детально перенесены в LEGO-формат. Есть и подобие открытого мира, так что полностью изучить замок можно и самостоятельно. Не забыты и остальные дорогие любому фанату элементы поттерианы: и на уроки можно ходить, изучая различные заклинания, и в квиддич играть — да и вообще, знакомый сюжет обставлен по-новому.

Игра весьма богата на смешные шутки. Мало того что знакомые по книгам и экранизациям события обыгрываются с изрядной долей юмора, так еще и многие головоломки очень забавные. Так, если в Harry Potter and the Order of the Phoenix Гарри только и делал, что чинил имущество любимой школы, поправлял портреты и зачастую выполнял довольно скучную работу дворника, то здесь все наоборот — он напоминает, скорее, веселого хулигана. Поттер смеется над учителями, рушит статуи, подрисовывает усы портретам и снимает штаны с волшебников с оживших картин, чтобы открыть проход. Сдержать в такие моменты улыбку порой бывает достаточно трудно.

Игровая механика здесь точно такая же, как и в самой первой LEGO-игре: "квадратный" Гарри носится с друзьями по локациям, постоянно что-то ломает, собирает какие-то замысловатые конструкции, ищет монетки и решает тысячи головоломок. Впрочем, несмотря на общую заезженность, геймплей не кажется опостылевшим. Благодаря волшебной палочке и фантазии девелоперам удалось несколько освежить игровой процесс. Творить различные заклинания и собирать механизмы с помощью магии куда интереснее, нежели бегать по уровням и делать это вручную. Головоломки тоже завязаны на сверхъестественных способностях. Мы перемещаем в воздухе платформы, чтобы другой персонаж мог перепрыгнуть через пропасть, варим зелья, чтобы герои стали сильнее и смогли поднять рычаг, атакуем файерболами и пытаемся найти нужный подход к местным боссам — причем выглядит и воспринимается это совершенно по-новому, да и приведенные выше примеры — далеко не самые сложные и интересные. Единственное, что печалит, так это что 90% загадок решается довольно скучным способом: разрушь все, что только можно разрушить, и собери из "запчастей" все, что только можно собрать.

Зато для того, чтобы разделаться с половиной головоломок, приходится слаженно работать в команде и взаимодействовать с другими персонажами. Тут и вырисовывается традиционный hot-seat, реализованный на вполне высоком уровне. Играть с друзьями теперь не только интересно, но и удобно: в кои-то веки разработчики выполнили все так, что игроки почти не мешают друг другу. Если же играть не с кем, то в качестве помощника сгодится искусственный интеллект: он почти всегда делает то, что от него требуется, ну а если болванчика переклинило, то взять управление на себя можно и с далекого расстояния нажатием одной клавиши.

Ну, и не стоит забывать про традиционные для LEGO-игр развлечения. Здесь, как и в других проектах линейки, есть возможность стать полноценным коллекционером: покупать за монетки новых персонажей или изменять до неузнаваемости старых, собирать особые бонусы и находить секреты, исследовать до боли знакомые по фильмам локации — может, это и кажется детской забавой, но стоит только начать — и затягивает это занятие с головой. К тому же стоит обратить внимание на количество деталей. Чтобы изучить все, что запихнули разработчики в игру, понадобятся дни, а то и недели, а количество головоломок на квадратный метр просто зашкаливает. Иногда аж глаза разбегаются: вокруг все сверкает и движется, и понять, что в этом балагане надо сделать, порой нелегко. Кроме того, в наличии имеется полноценный редактор уровней — и создать свой собственный мирок из конструктора и придумать в нем уникальное приключение теперь может каждый.

РАДОСТИ:

Отличный юмор
Великолепный саундтрек
Интересные головоломки
Внимание к деталям
Качественный кооператив
Редактор уровней

ГАДОСТИ:

Все это мы уже видели
Порой раздражает консольное управление

ОЦЕНКА:

7.9

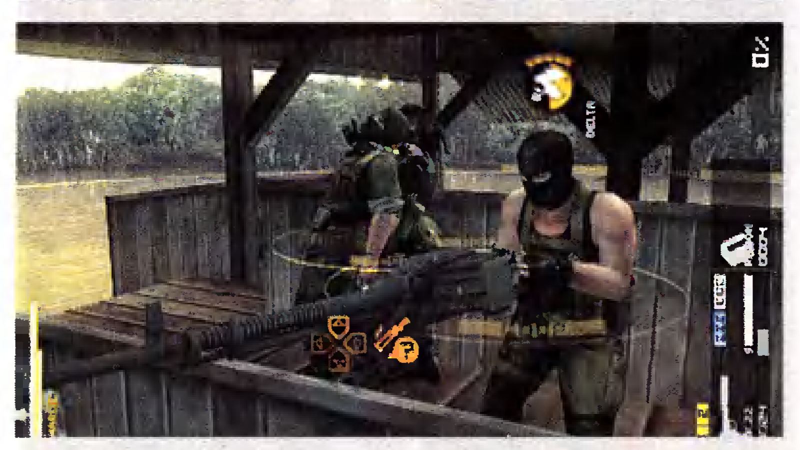
ВЫВОД:

Мы вновь получили очень неплохой проект от TT Games, увлекательный и смешной. Равнодушные к поттериане люди могут спокойно проигнорировать эту игру, но фанатам упускать ее из виду не рекомендуется: здесь и любимые герои, и Хогвартс, и возможность применить Вингардиум Левиоса на Драко Малфое, да и вообще — много ценных для настоящего поклонника очкастого колдуна вещей.

Обзор написан по PC-версии проекта

Алексей Пилипчук

Metal Gear Solid: Peace Walker



Жанр: *tactical espionage action*
Платформа: *PSP*
Разработчик: *Kojima Productions*
Издатель: *Konami*
Похожие игры: *серия Metal Gear Solid*
Официальный сайт игры: *www.konami.com/games/metalgear/metalgearsolid-peace-walker.php*

На самом деле никто и не скрывал, что Metal Gear Solid: Peace Walker делается исключительно для того, чтобы поддержать портативную консоль от Sony, которая стремительно теряет в популярности, а с выходом новой Nintendo DS и вовсе оказалась под угрозой. Но, как бы то ни было, Хидео Кодзима и остальные разработчики сдержали свое обещание, выдав игру AAA-класса.

Сюжет Metal Gear Solid: Peace Walker — традиционно самая лучшая, глубокая и завораживающая часть игры. Он неминуемо порадует всех фанатов серии, а новичков вполне может подтолкнуть к изучению Metal Gear Solid 3: Snake Eater и Metal Gear Solid: Portable Ops. Сценарий берет свое начало в 1974 году, когда Солид Снейк, терзаемый личными переживаниями, отходит от работы на третьих лиц и основывает свою наемническую организацию под названием "Солдаты без границ". Именно в нее и обращаются люди из советского КГБ с заказом выяснить, что именно забыли представители американских спецслужб в мирной и дружелюбной стране третьего мира Коста-Рике.

Естественно, это только начало. Сюжетная линия Metal Gear Solid: Peace Walker сделает множество занимательных поворотов и не раз удивит вас развязками. Она погрузит вас в мир воспоминаний главного героя, открывая драматические уголки истории, отошлет к предыдущим частям игры, заставит задуматься о смысле войны и вызовет в вас главные вещи — интерес и сопереживание. Из-за невысоких технических мощностей PSP сценарий в Metal Gear Solid: Peace Walker подается не через зрелищные кинематографичные ролики, которые в четвертой части шпионской эпопеи так приближали проект к интерактивному кино, а через стильные комиксы, которые местами вообще принимают облик кат-сцен. Сами ролики все же сохранились, но их намного меньше и роль они играют, прямо сказать, второстепенную.

Геймплейно Metal Gear Solid: Peace Walker остается все той же игрой жанра tactical espionage action, который куда ближе к стелсу — нам предстоит устранять множество врагов, стараясь сделать это как можно тише и незаметнее. Это довольно просто: оппоненты не вышли умом и внимательностью. Единственную опасность для Солида представляют боссы, получившиеся, как обычно для серии, очень впечатляющими, — и к каждому из них требуется найти свой подход. А чуть что — призывайте своих товарищей в кооператив и уделывайте главгадов тактическими приемами. Также не стоит забывать о развитии собственной базы, распределяя подчиненных по специальностям и вербуя новых наемников. К слову, эпизоды в игре выполнены не слишком продолжительными, дабы проект можно было приятно проходить во время обеденного перерыва или поездок в транспорте. А между тем, на полное прохождение только сюжетной кампании придется потратить в общей сумме пару-тройку десятков часов, а если вы решите одолеть все побочные миссии и изучить проект со всех сторон, то смело умножайте это число на два. А проходить дополнительные квесты стоит: вышли они просто на загляденье, как и другие второстепенные элементы.

Metal Gear Solid: Peace Walker выжимает из PSP все соки и показывает совершенную для этой карманной платформы графику: модели, спецэффекты, анимация — все более чем хорошо. Также отличное в игре и музыкальное сопровождение в компании с озвучкой, которой занимались знакомые по прошлым частям актеры.

В Metal Gear Solid: Peace Walker мы получили от Хидео Кодзимы все, что он нам обещал. Где-то игру упростили под нужны эксклюзивности, но все же перед нами по-настоящему звездная статусная игра, которая своим качеством завоевывает наше признание.

РАДОСТИ:

Великолепный сюжет
Гротескные боссы
Множество приятных мелочей
Передовая для PSP графика
Хороший кооператив

ГАДОСТИ:

AI слабоват

ОЦЕНКА:

8.4

ВЫВОД:

Metal Gear Solid: Peace Walker — это не просто отличная игра в любимой многими серии, но и один из лучших проектов на карманной консоли от Sony. Поэтому строго рекомендуется как поклонникам приключений Солида Снейка, так и всем обладателям PSP.

ВР

КИНО

Начало

Игры разума



Название в оригинале: Inception

Жанр: фантастический триллер

Режиссер: Кристофер Нолан

В ролях: Леонардо Ди Каприо, Джозеф Гордон-Левитт, Марион Котийар, Кен Ватанабе, Киллиан Мерфи, Эллен Пейдж, Том Харди, Майкл Кейн, Том Беренджер, Пит Постлетуэйт

Продолжительность: 148 минут

Что есть реальность, а что — сон? Где проходит та тонкая грань, за которой заканчивается объективный мир и остаются лишь порождения твоего подсознания? Как не запутаться в самом себе, когда мечты кажутся реальными как никогда, а жизнь все чаще напоминает страшный сон? Один неверный шаг в сторону — и пути назад уже можно не найти. Тебе это известно лучше других.

Тебя зовут Кобб, Дом Кобб. Ты — вор. Но в отличие от своих менее одаренных коллег по цеху, которые перебиваются мелочью вроде вскрытия домов или банковских хранилищ, ты занимаешься делами куда более специфическими, но от этого не менее востребованными. Ты воруешь мысли. Хотя нет, "воруешь" — не совсем подходящее слово. Ты *извлекаешь* нужные мысли у людей во время сна, когда разум наиболее уязвим. Лучше тебя в этом деле никого нет, но вряд ли это можно считать поводом для гордости. Твоя работа превратила тебя в изгоя, вынужденного скрываться от всех, а дети, единственная оставшаяся отрада в жизни, уже стали забывать, что у них есть отец... Но даже таким, как ты, жизнь может дать еще один шанс. Нужно всего-то выполнить один нестандартный заказ: вместо извлечения ты должен внедрить одну простую идею в голову нужного человека. "Невозможно!" — скажут другие, но когда цена — долгожданное возвращение домой, для тебя нет ничего невозможного. Что же, собирайте команду, мистер Кобб. Вас ждут великие дела.

Английский режиссер Кристофер Нолан прославился на весь мир в 2000 году, когда снял свой триллер "Помни" (Memento). Уже тогда стало понятно, что Нолану суждено стать одним из самых своеобразных режиссеров современности. Необычный подход к, казалось бы, банальным идеям и увлечение тайнами человеческой психики делали каждый новый фильм режиссера непохожим на другие. Тот же "Помни", действие которого разворачивается в обратном порядке. "Бэтмен: Начало" и "Темный рыцарь", мрачные и драматичные, что для кинокомиксов по меньшей мере нехарактерно. А теперь вот и "Начало".

Нолан вынашивал концепцию своей новой ленты более десяти лет, и каждый его шаг, каждый снятый фильм приближали его к этой работе своей мечты. Да, задумка о сомнительности реального мира не нова и прослеживается во многих творениях, начиная от "Матрицы" и "Тринадцатого этажа" и заканчивая рассказами Хорхе Луиса Боргеса. Определенные параллели можно провести между "Началом" и предыдущими работами англичанина — "Помни" и "Бессонницей". Однако то, с каким трепетом, вниманием и любовью Нолан готовил "Начало", делает этот фильм совершенно уникальным.

Наполненные экшеном трейлеры могли создать в корне неправильное представление о будущей картине. И в самом фильме действия немало, однако экшен в данном случае не есть основа, а скорее выполняет роль громоотвода, позволяя зрителю хотя бы на пару минут расслабиться и сбросить напряжение. Потому что на первом плане здесь именно игры разума. Режиссер мастерски играет со зрителем, выстраивая запутанный лабиринт из идей и туманных намеков. И как герои, все глубже и глубже погружаясь в пучины сновидений, так и люди, пришедшие в кинотеатр, все больше теряют нить реальности, и к концу уже сам забываешь, где был истинный мир, а где — построенный Архитектором и населенный проекциями сознания. Каждую минуту до самого конца Нолан подбрасывает зрителям пищу для фантазии, позволяя самим домыслить и понять те или иные моменты. Сознательными упрощениями некоторых элементов картины он позволяет зрителю заполнить пробелы самостоятельно. Каждый найдет свой ответ, ведь это — как сон, а сны — уникальны и неповторимы. И никто не уйдет обиженным.

Для работы над "Началом" Нолан вновь собрал свою старую, проверенную временем команду, с которой он ставил свои прошлые ленты. Безусловно, это оказалось только к лучшему. Работая как единый организм, создатели подарили нам прекрасный фильм. Бессменный оператор Уолли Пфистер выбирает поистине сильные планы и ракурсы. Музыка маэстро Ханса Циммера еще больше усиливает напряженность событий. Отличный актерский состав заставляет поверить в переживания и эмоции героев. Но всех затмевает, конечно, Леонардо Ди Каприо, сменивший на посту центрального актера Кристиана Бэйла. Любимый актер Скорсезе, благополучно избавившийся от амплуа юного романтического героя, показал в "Начале" настолько пронзительную игру, что сомнений в подлинности его чувств даже не возникает. Эхом еще отдаются отголоски прошлой его работы, "Острова проклятых", но здесь они пришлись к месту.

Сеанс заканчивается, по экрану бегут титры. Но фильм не заканчивается, продолжая будоражить ваш разум еще очень долго. Не это ли признак мастерства? "Начало" — отличный по всем параметрам фильм, тяжелый, серьезный, отчасти сам похожий на сновидение. Монументальная лента, ставшая вехой в творчестве Кристофера Нолана и в современном кинематографе вообще. Не каждому фильм понравится, но каждый должен его посмотреть. Такое кино появляется очень редко, и упускать его ни в коем случае нельзя.

Алексей Апанасевич

Ранэвэйс

Born to be bad

Название в оригинале: The Runaways

Жанр: биографическая драма

Режиссер: Флория Сигизмонди

В ролях: Кристен Стюарт, Дакота Фаннинг, Майкл Шеннон, Стелла Маив, Даниэль Райли Кеох

Продолжительность: 105 минут

Пожалуй, фильмы про музыкальные группы нельзя назвать массовыми. В большинстве случаев это нишевые картины, которыми интересуются и которые смотрят в основном фанаты соответствующего коллектива и просто те, кто в теме. Но и однообразным такое кино тоже не назовешь, так как снимать можно, по сути, все что угодно: комедии, мультфильмы, драмы, мюзиклы, наконец, если уж совсем песни-пляски хочется начать. Правда, чаще всего на свет появляются документальные биографии, порой игровые, порой уж совсем стандартные, основанные на воспоминаниях тех, кто застал чье-то прекрасное время, разбавленные кадрами из сохранившихся видео- и фотоматериалов. У большинства подобных лент есть одна общая и очень значимая черта — они повествуют именно об известных коллективах, собравших вокруг себя море фанатов, выпустив парочку или кучу платиновых альбомов, и оставивших заметный след в истории музыки. Понятно, что аудитория нужна большая, ведь денег хочется всем. Но бывают и исключения — фильмы о группах, мигом завоевавших бешеную популярность, но не продержавшихся на вершине славы даже пару лет. The Runaways как раз из их числа.

1975 год. Расцвет рок-музыки, золотое и грязное время. Повествование начинается с истории девушек Джоан Джетт и Чери Кюрри. Джоан — безумная стервозная бунтарка, живущая разгульной жизнью, нюхающая клей в подворотнях и пытающаяся хоть как-нибудь научиться играть на гитаре. Чери радикально отличается от нее по характеру, являясь обычной пятнадцатилетней девочкой-подростком, неуверенной и бесхребетной, безумно любящей Дэвида Боуи и пытающейся изображать его на школьной сцене, даже не уворачиваясь от летящего в нее из зала мусора. Имеют они только одно общее — сломанные, несчастливые семьи.

Жизни девушек пересеклись после того, как на одной вечеринке пьяная Джоан, набравшись смелости, подошла к известному музыкальному продюсеру Киму Фоули и предложила создать первую в истории рок-группу, состоящую исключительно из девушек. Тот неожиданно подхватил идею — и через пару дней коллектив, в который вошла и встреченная на другой вечеринке Чери, под руководством Фоули начинает репетировать в старом полуразвалившемся трейлере посреди пустыни. С этого момента все и начинается: первые аккорды, спонтанно написанные песни, в том числе и главный хит группы — Cherry Bomb, создание собственного стиля и манеры поведения, издевательства продюсера, пытающегося зародить в девушках бунтарский дух. Позже — первые концерты, непонимание и вражда с другими музыкантами (в то время девушки-подростки, играющие на электрогитарах, были дикостью), феноменальный контракт с маститой звукозаписывающей компанией, небывалый успех, турне по Японии. Вместе с этим меняются как отношения девушек, так и их взгляды на жизнь. Наркотики, влюбленность друг в друга, алкоголь, разврат, проблема с семьей Чери — это запустило назревавшую катастрофу, из-за которой все и развалилось в пух и прах.

Еще до просмотра становится понятно, чем старались привлечь внимание зрителей создатели фильма к истории не такой уж и популярной сейчас группы. Конечно же, актрисами — "сумеречной" Кристен Стюарт (Джоанна Джет) и Дакотой Фаннинг (Чери Кюрри), ведь известности им сейчас не занимать. И вписались в образы музыкантш они отлично. Смотря на них, невольно примеряешь на себя шкуру дикого подростка-бунтаря — настолько естественна и правдива их игра. Даже внешне они очень подходят, особенно, как ни странно, Кристен Стюарт. Остальные актеры относительно безлики, кроме разве что Майкла Шеннона, играющего жгучего эпатажного Фоули, жаждущего денег и славы рок-н-рольщика.

Самое главное преимущество этой картины тоже лежит на поверхности. Атмосфера необузданных семидесятых, всеобщее бунтарство и неповиновение, переходящее через все границы и нормы приличного и дозволенного. Рваные майки, кожаные куртки, рок-н-рольные хиты, взрывные домашние концерты, прерывающиеся



приездом полиции, и настоящая рок-феерия с кучей поклонников под сценой — все присутствует. Правда, снято все это слишком глянцево и пластмассово, с большой долей китча и прочих вызывающих радостей — ну и пусть. В данном случае это уместно, хоть и порой ловишь себя на мысли, что смотришь один большой клип. Может, на самом деле все так и было?

Наверное, именно так и стоит снимать подобные фильмы. Ярко и динамично, с большой долей экспрессии и бушующих гормонов, при этом одновременно восхваляя и критикуя то безумное время. Пускай это кино на один раз, но тем людям, что любят рок-музыку 70-ых, посмотреть его обязательно стоит, даже если они ни разу не слышали о The Runaways.

Кирилл Мажай

КИНО

Хищники

Название в оригинале: Predators

Жанр: фантастический боевик

Режиссер: Нимрод Антал

В ролях: Эдриан Броуди, Алисия Брага, Тофер Грейс, Олег Тактаров, Дэнни Трехо, Лоуренс Фишберн, Уолтон Гоггинс, Луис Одзава Чангчьен, Махершалалхашбаз Али, Кэрри Джонс

Продолжительность: 107 минут

Хищник как персонаж впервые появился в кинематографе в далеком 1987 году, когда на экраны вышел одноименный фильм Джона МакТирнана с Арнольдом Шварценеггером в главной роли. Образ был придуман двумя братьями — Джимом и Джоном Томасами. История о противостоянии человека и инопланетного охотника, падкого до трофеев в виде черепов, довольно быстро приобрела статус культовой. Потом был сиквел с Дэнни Гловером, а еще позже последовала экранизация кроссовера "Чужой против Хищника" и ее же продолжение. Печально, но раз от раза фильмы серии становились все более унылыми, а от овеянного таинственностью и незримой мощью образа скрытного охотника не осталось и следа. Именно поэтому, когда вспылили слухи о работах над полноценной третьей частью "Хищника", поклонниками оригинала они были встречены с большим интересом, особенно в свете того, что проектом занялся небезызвестный Роберт Родригез.



Родригез написал несколько вариантов сюжета триквела еще в далеком 1994 году, однако, мягко говоря, скромные кассовые показатели "Хищника-2" тогда поставили крест на его планах. Зато теперь, когда кинобоссам захотелось срубить еще денежек на популярном персонаже, заметно подзабытом после богомерзких AvP, они быстренько спохватились, подняли старые сценарии и предложили Роберту вновь заняться картиной. Изначально предполагалось, что именно он и займется постановкой фильма, но в итоге Родригез ограничился продюсерскими функциями, а в режиссерское кресло сел Нимрод Антал, за плечами которого "Инкассатор", "Вакансия на жертву" и "Контроль".

Если раньше Хищники сами летали за трофеями на Землю, то теперь в моде устраивать охоту в собственных угодиях планетарного масштаба. Восемь незнакомых людей были похищены с родной Земли и выброшены в джунгли. Все как на подбор — профессиональные военные или отъявленные головорезы, разве что тихоня доктор както в компанию не вписывается. И им предстоит сыграть со смертью по ее же правилам. Они — дичь, и охота уже началась...

Уже с самых первых кадров, появившихся в Сети, еще до выхода фильма стало понятно, что основной упор создатели делают именно на ностальгические чувства фанатов самого первого фильма МакТирнана (в первых версиях сценария даже было место для Арнольда). Посудите сами: практически такой же сюжет, лишь с небольшими изменениями, тот же антураж, те же персоналии, словесные и сценические реверансы в сторону оригинала. Однако на одной лишь ностальгии и deja vu далеко не уедешь, и новые "Хищники" — наглядный тому пример.

Сюжет вроде бы и хорош и действительно подкупает возрождением задумок оригинала, однако если отвлечься от этого, то всплывает какая-то просто невообразимая куча нестыковок, недоработок и просчетов. Герои в большинстве своем чрезвычайно плохо проработаны, а немногие потенциально интересные персонажи словно специально жестко урезаны в экранном времени. Сами Хищники, к вящему удивлению, временами ведут себя откровенно глупо и вообще появляются в кадре непозволительно мало для фильма с таким названием. Экшена в фильме много, и он хорош, да вот только устаревшая лет на пять компьютерная графика сильно портит общее впечатление: дает о себе знать бюджетность проекта.

Зато что реально удивило в приятном смысле, так это игра Эдриана Броуди, который на фоне остальной серой массы буквально блистает. Вопреки всем сомнениям и пересудам, на роль подошел он просто отменно — подкачался, заматерел и выдал в итоге образ негласного лидера группы, жесткого и брутального наемника, человека лишь внешне, но по сути — зверя не хуже самих Хищников. Новое амплуа актеру подошло на удивление органично. Такому и в грядущих "Неудержимых" показаться не грех было бы.

Что в итоге получилось? Честный наследник картины МакТирнана или подлая спекуляция на чувствах соскучившихся поклонников? Понемногу и того и другого. По общему исполнению "Хищники" вышли однозначно лучше последних кроссоверов. Фанаты первой части, скорее всего, разочаруются, однако остальным можно посоветовать посмотреть — крепкий середняк, который позволит скрасить скучный вечер.

P.S. А меж тем Роберт Родригес уже вовсю говорит о продолжении "Хищников", и не исключено, что не об одном. *"Первым фильмом мы лишь протестировали рынок. Никто не собирался выдавать в первом же фильме все наши задумки, лучше приберечь их для второй части. Мы лишь представили зрителям новый мир"*, — так говорит режиссер. Ну-ну, его бы устами, как говорится...

Алексей Апанасевич

Дикие травы



Сорняк сорняку — рознь

Название в оригинале: *Les herbes folles*

Жанр: *мелодрама, драма*

Режиссер: *Ален Рене*

В ролях: *Андре Дюссолье, Сабин Азема, Эммануэль Дево, Матье Амальрик*

Продолжительность: *104 минуты*

"Можно волноваться, не любя, но, любя, нельзя не волноваться"
"Дикие травы"

Несмотря на то, что Алена Рене всегда причисляли к французской "новой волне", он всегда стоял немного в стороне от кинематографических решений и экспериментов Жан-Люка Годара, Франсуа Трюффо или Клода Шаброля. Немало позаимствовав и из итальянского неореализма, Рене всегда снимал немного свое, немного другое кино. Во многом каждый его фильм и является тем, что мы подразумеваем под классическим французским кино. Легкое, воздушное, трагикомичное, оно узнается с первого взгляда. Заумно-интеллектуальное или элитарно-буржуазное — это уже нарицательно.



Ален Рене уже в 14 лет снял свой первый короткометражный фильм на любительскую камеру. Путем через Институт кинематографии, небольшую актерскую карьеру и режиссуру во фронтовом театре в Германии он добирается до первых своих кинопроб. Несмотря на то, что фильмография мэтра на сегодняшний день весьма маститая и многочисленная, как и должно быть у любого мастера кинопленки, прославили его всего лишь несколько ранних работ: "Ночь и туман", "Хиросима — моя любовь", "В прошлом году в Мариенбаде". Это никак не оттеняет остальных его блестящих фильмов: "Люблю тебя, люблю" и "Провидение", "Война окончена" и "Жизнь — это роман", "Курите/не курите" и "Только не в губы". И многие награды — вроде премии Сезар, премии Жана Виго, "золотого льва" Венецианского кинофестиваля, "серебреных медведей" Берлинале и, конечно же, фестиваля в Каннах.

Если у француза спросить, о чем любой фильм, он не задумываясь ответит: "Конечно, о любви", а, немного подумав, добавит: "О любви и об одиночестве".

Главный герой "Диких трав" — это аккуратный, подтянутый, мечтательный старикан по имени Жорж Пале, роль которого блистательно исполняет голос рассказчика из "Амели" Жан-Пьера Жене и Андре Десеньи из "Странных садов" Жана Беккера, актер, которого легко узнать, но трудно запомнить — Андре Дюссолье. То, что в образ своего героя Ален Рене вложил самого себя, это не слухи и не догадки. И старикан не один раз намекнет на это, затянув скрипучим голосом напризное "Только не-е-е-е в гу-у-у-убы" или сыронизирует, хитро прищурив глаза, по поводу Хиросимы да Марианске-Лазне. Жорж Пале — это человек, который не может совладать со временем. У него еще полно сил на то, чтобы двигаться дальше, развиваться, у него полно фантазий, а юношеское воображение легко рисует образ и судьбу обладательницы утерянного красного бумажника с документами на имя Маргерит Мюир. Его фантазии добрые и злые, подлые и добродетельные, милые и ужасающие — словом, живые. Только что сорные — как травы, растущие из головы. От этого и прекрасны, словно пробивающие асфальтовое покрытие мегаполисов. Он живой человек, у которого есть все для того, чтобы оставаться по-настоящему живым. Только времени у него не осталось.

Сабрин Азема, сыгравшая ту самую потерявшую красный бумажник Маргерит, которую можно было видеть в "Ванильно-клубничном мороженом" Жерара Ури, "Пуританке" Жака Дуайона, "Жизни и больше ничего" Бертрана Тавернье и прочих мало кому известных фильмах о любви, показывает на экране, фактически, зеркальное отражение героя Андре Дюссолье и Альтер эго Алена Рене, также полную жизни женщину, уставшую бороться со временем. Но зеркальное отражение — это лишь нарицательно. Милорад Павич писал: "Разница между двумя мужчинами может быть большей, чем между мужчиной и женщиной. Но разница между двумя женщинами всегда больше, чем между мужчиной и женщиной". В "Диких травах" можно встретить и Крис из "Мое сердце биться перестало" Жака Одиара, и Нору из "Королей и королевы" Арно Деплешена — актрису Эммануэль Дево, и Матье Альмарика — Бертрана из "На войне" Бертрана Бонелло и Жан-До из "Скафандра и бабочки" Жулиана Шнабеля, и Энн Консиньи — Каролин из "Одного прекрасного дня" Филиппа ле Гуэ и Франсуазу из "Я здесь не для того, чтобы меня любили" Стефана Бризе. Состав актеров подобран просто идеально.

"Дикие травы" — это фильм о жизни, любви и одиночестве. О том, что иногда не можешь то, чего хочешь. Хоть и пытаешься. Фильм о довольстве и неудовлетворенности, о размеренности и спешке. Это — фильм обо всем. Фильм, созданный для созерцателей, которые после просмотра вернутся в роль созидателей. Для людей, понимающих тонкий ироничный юмор, любящих смотреть и анализировать, умеющих думать. Без всех этих полезных или бесполезных навыков вам любой из традиционно французских фильмов покажется скучным и пустым. Но это уже не важно, когда на экране еще одна работа легендарного Алена Рене.

Французское кино, каким оно было, есть и должно быть. Наивное, проникновенное, легкое, искреннее, вызывающее глубокий добрый вздох в то время, когда по экрану бегут титры. Я не зря в этой рецензии вспомнил столько фильмов выдающихся французских режиссеров. Это кино — оно такое.

Про "Дикие травы", как, в общем-то, и про все фильмы Алена Рене, важно помнить одну маленькую деталь. Люди, идущие просто посмотреть кино, чаще чем всегда выходят из кинотеатра с разочарованными постными минами, увидев на экранах наивно-заумную трагикомедию о любви и жизни от мэтра мирового авторского кино. После просмотра полностью довольными, задумчивыми и украшенными улыбками лица бывают только у тех, кто шел именно на Рене, в крайнем случае — на французское кино.

В этом году 3 июня маэстро исполнилось 88 лет. Неизвестно, успеет ли он снять еще один фильм. Еще одна причина во что бы то ни стало посмотреть Les herbes folles. Лучше — в кино, в любом случае — на экране своего монитора. Звезда дарит свои, возможно, последние лучи света. Не подставить под них лицо и не улыбнуться при этом — непозволительная роскошь или непозволительная глупость.

P.S. В ноябре этого года на российские и, будем сильно-сильно надеяться, наши киноэкраны выходит еще одна работа легенды мирового кинематографа, одного из первых режиссеров "новой волны", да попросту гения. Речь идет, конечно же, о "Социализме" Жан-Люка Годара. Рекомендуем запомнить и ни в коем случае не пропустить. Естественно, мы вам напомним и еще раз, когда рецензия на этот фильм появится на страницах "Виртуальных радостей", — выступаю гарантом.

Слава Кунцевич

КИНО

Хочу свистеть — свищу!

Освистать Берлин

Название в оригинале: *Eu cвnd vreau sr fluier, fluier*
Жанр: *драма*
Режиссер: *Флорин Сербан*
В ролях: *Пистирану Джордж, Ада Кондееску, Михай Константин, Клара Вода*
Продолжительность: *94 минуты*

В настоящее время в Европе, которая является основным производителем и ценителем действительно хорошего кино, наблюдается любопытная тенденция — повышение внимания к румынскому кинематографу. В прошлом году сумбурная и нудная криминальная трагикомедия "Полицейский — это прилагательное" Корнелиу Порумбойю получила сразу две золотые пальмовые ветви на Каннском кинофестивале. Уже в этом году молодежная драма "Хочу свистеть — свищу!" Флорина Сербана отхватила двух "медведей" на минувшем Берлинале и осталась номинантом на приз за лучший фильм. Такие награды вызывают интерес и любопытство. Бывает, их сменяет не разочарование, но банальное пожатие плечами: за что?

На деле оказывается, что история, рассказанная в "Хочу свистеть — свищу!", — это не более чем самая что ни на есть банальная и вторичная подростковая драма. Драма, повествующая о самых простых и уже порядком поднадоевших вещах: рамках свободы и несвободы, о семейных ценностях и личных желаниях, о скороспелой любви и желании, о степени трудности жизни в отсталых странах Восточной Европы. Драма, не раскрывающая ни одну из поднятых тем, держащая их на поверхности, показывающая ровно настолько проработано, насколько это было сотни раз до выхода этого фильма в свет.

"Хочу свистеть — свищу!" — это описание небольшого отрезка жизни простого румынского подростка Силвиу из неблагополучной семьи, которому осталось провести в колонии последних пять дней до истечения его четырехлетнего срока. Однако они просто не могут пройти спокойно: молодой человек узнает, что его нелюбимая мать желает увезти младшего брата в Италию, а в саму колонию прибывает группа социальных исследований, в состав которой входит очаровательная девушка Ана. И весь фильм — это череда метаний главного героя, постоянно принимающего какие-то решения, отменяющего их и принимающего вновь. Весь фильм — это душевные порывы молодого гопника с ветром в голове и бездельем в роли важнейшего из приоритетов.

Единственное, что привлекает внимание, — это стиль съемки, стремящийся изобразить на экране подобие реальной жизни, насколько реальной она может быть в кино, создать некий эффект присутствия, сблизить зрителя с персонажами и румынскими деревенскими пейзажами. Флорин Сербан снимает фильм при помощи ручной камеры, и на тридцатипятимиллиметровой пленке остаются колебания и дрожь рук оператора. Обычные, но удачно подобранные планы и мизансцены, занятный образец монтажа — все это делает просмотр достаточно любопытным. Но опять же — все эти приемы начали использовать задолго до "Хочу свистеть — свищу!".

Несмотря на вторичность, достаточно крепкая подростковая драма. Но не более того.

Слава Кунцевич

НОВОСТИ КИНО

"Ван Хельсинг" — без Дель Торо

Мексиканский режиссер Гильермо Дель Торо, чуть ранее уже выбывший из работы над дилогией "Хоббит", добровольно отказался еще от одного проекта. Речь идет о новой экранизации приключений легендарного охотника за нечистью по имени Ван Хельсинг, придуманного британским писателем Брэмом Стокером.



Как ранее сообщали боссы студии Universal, мистер Дель Торо совместно с Томом Крузом взяли в разработку новую версию "Ван Хельсинга". Предполагалось, что фильм будет самостоятельной историей, основанной непосредственно на романе Стокера, а не сиквелом или ремейком предыдущих картин. Гильермо написал сценарную заявку, а главную роль должен сыграть сам Том Круз.

Но внезапно отличающийся в последнее время непостоянством режиссер заявил, что покидает проект. Согласно официальной причине, Дель Торо хочет сосредоточить все усилия на съемках фильма "Хребты безумия" по мотивам произведений Говарда Лавкрафта. Одним из продюсеров будущей картины стал Джеймс Кэмерон.

Тем не менее Том Круз заявляет, что уход коллеги никоим образом не отразится на судьбе картины и "Ван Хельсинг" в будущем все-таки увидит свет. Каких-либо конкретных дат или имен, правда, не называется. Сейчас студия занята поисками сценариста, который превратит заявку Гильермо Дель Торо в полноценный сценарий. Также нельзя забывать, что в планах у Круза значится еще и четвертая часть франчайза "Миссия невыполнима".

Впервые Ван Хельсинг появился на страницах романа Брэма Стокера "Дракула" в 1897 году. Впоследствии профессор был героем практически всех экранизаций этого романа. Последнее его появление на экране датируется 2004 годом, когда режиссер Стивен Соммерс явил миру свое вольное видение героя — Ван Хельсинга тогда сыграл Хью Джекман.

Главный у Мстителей

Официально утверждена кандидатура режиссера фильма "Мстители". Им стал Джосс Уидон, создатель сериалов "Баффи", "Ангел" и "Светлячок". Об этом решении корпорации Marvel режиссер сообщил на прошедшем в Сан-Диего конвенте Comic-Con.

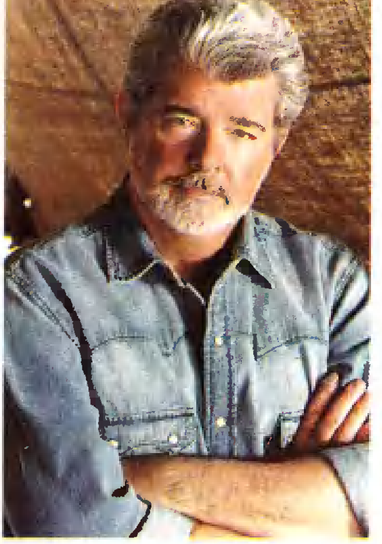
"Я буду снимать "Мстителей". Пока что пишу сюжет. Что меня очень радует в этом проекте, так это то, насколько он парадоксальный. Этих людей нельзя собирать вместе в одной комнате, и это фактическое определение семьи", — так прокомментировал Уидон свое назначение на пост.

Картина, объединяющая в себе всех порожденных Marvel Studios супергероев, предположительно должна выйти в прокат в 2012 году.

Меценаты и уклонисты

Делиться — хорошо, жадничать — плохо, это с рождения знает каждый. А когда денег много, почему бы не отдать их на благотворительность? Вот и Джордж Лукас присоединился к инициативе группы американских миллиардеров, обязавшихся потратить значительную часть своего состояния на благие цели. Причем Лукас собирается пожертвовать ни много ни мало, а половину своего состояния, а это 1,8 млрд. долларов. Щедрый шаг, ничего не скажешь. Авторами программы стали самые богатые люди планеты — основатель Microsoft Билл Гейтс и финансист Уоррен Баффетт. Последний объявил, что по завещанию 99% его состояния уйдет на благотворительные нужды после его смерти.

На фоне таких благородных людей особенно выделяются разного рода уклонисты. Вот, например, Крис Такер (трилогия "Час пик", "Пятый элемент") задолжал правительству более 11 миллионов долларов, которые он должен был выплатить в период с 2001 по 2006 год. Причем это для него не первый случай — ранее ему уже



предъявлялось подобное обвинение, но сумма тогда составляла "всего" 3,5 миллиона. Ранее налоговые претензии уже предъявлялись другим актерам — Николасу Кейджу и Уэсли Снайпсу. Для последнего это закончилось длительным заключением в тюрьме.

Новое лицо Дредда

Еще одна новость с Comic-Con. На этот раз она касается грядущего перезапуска "Судьи Дредда". Производством фильма занимается студия DNA Films, а режиссером назначен постановщик "Точки обстрела" Пит Тревис. Теперь же стало известно, что заглавная роль в картине была предложена Карлу Урбану, известному по фильмам "Звездный путь", "Властелин колец", DooM и многим другим.

Оригинальная экранизация комиксов про идеального полицейского будущего вышла в далеком 1995 году, а самого судью Джозефа Дредда сыграл Сильвестр Сталлоне. На фильм тогда обрушился шквал негативной критики от поклонников первоисточника, ругавших создателей за то, что в их фильме Дредд показывает лицо. По их мнению, это разрушило всю атмосферу таинственности вокруг образа Судьи и на корню загубило ленту. По словам Урбана, в ремейке таких проколов ни за что не допустят.

Съемки нового "Судьи Дредда" начнутся уже этой осенью в Южной Африке.

Робокопа можно не ждать

Финансовый крах студии MGM, чей общий долг вплотную приближается к 4 млрд. долларов, беспощадно косит один проект за другим. На волоске повисла судьба "бондианы", а теперь вот свернулись работы над перезапуском "Робокопа". Ремейк фильма Пола Верховена 1987 года должен был ставить режиссер Даррен Аронофски ("Реквием по мечте", "Рестлер", "Фонтан") по сценарию Дэвида Селфа. Однако денежное бедствие поставило на проекте крест, а Аронофски ушел работать над картиной "Черный лебедь". Не исключено, что в будущем кто-нибудь подхватит серию и возродит ее, но в ближайшее время на это, очевидно, можно не рассчитывать. А жаль.

Уайзмен вспомнит все

Если по-новому "Робокопу" пора петь поминальную, то ремейк другого фильма Верховена, "Вспомнить все", вполне себе живет и здравствует. Первые слухи о проекте поползли еще в феврале прошлого года, однако лишь недавно проект стал обрастать подробностями. Сценаристом фильма стал Курт Уиммер, работавший над недавним боевиком "Солт" и снявший в свое время "Эквилибриум" с Кристианом Бэйлом. Также стало известно, что режиссер "Другого мира" Лен Уайзмен ведет переговоры со студией Columbia на тему постановки будущей картины. После того как выпуск экранизации игры Gears of War был поставлен под сомнение, Лен заинтересовался другими проектами, одним из которых и стал "Вспомнить все". Впрочем, еще не факт, что его отпустит студия FOX, которая твердо намерена запустить в производство пятую часть "Крепкого орешка" именно под руководством Уайзмена, так что ему предстоит выбирать, каким проектом заняться в первую очередь.

Кобра совершит новый бросок

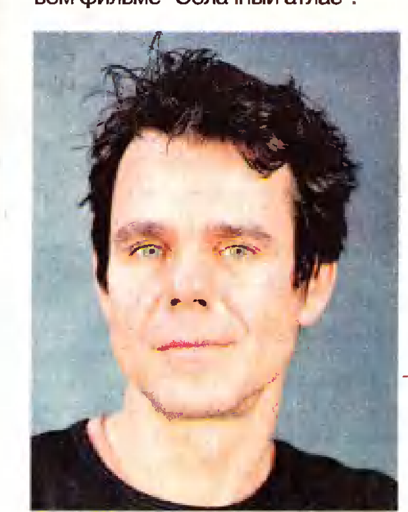
Несмотря на весь поток негатива, обрушившегося на фильм "Бросок кобры" еще до его релиза, и на скромные для блокбастера подобного уровня прокатные показатели, студия Paramount заявила, что второй части все-таки быть.

Вообще, эпопея вокруг выхода "Броска кобры" была довольно печальной. Ходили слухи, что еще во время тестовых показов эта экранизация серии игрушек компании Hasbro собрала самые низкие оценки за всю историю Paramount, что впоследствии привело якобы к отстранению режиссера Стивена Соммерса от монтажа картины. И хотя продюсеры потом яро опровергали подобные сплетни, осадочек, как говорится, остался.

В любом случае, несмотря на все, сиквел "Броска кобры" сейчас уверенно движется к экранам. Все актеры из первой части вернутся, в режиссерское кресло вновь сядет мистер Соммерс, а сценарий написали авторы черной комедии "Добро пожаловать в Zомбилэнд" Ретт Риз и Пол Верник — боссы студии остались очень довольны их вариантом сюжета. Предположительно, зрители смогут посмотреть фильм в 2012 году.

Атлас уходит в небо

Дорабатывая и внося последние правки в свою мелодраму "Три", премьера которой состоится на Венецианском кинофестивале, режиссер Том Тыквер не забывает делиться информацией относительно своих дальнейших планов. В частности, стало известно о его новом фильме "Облачный атлас".



"Облачный атлас" — экранизация одноименного романа Дэвида Митчелла, который представляет собой хитрое переплетение судеб многих людей из разных мест и даже из разных времен. Том Тыквер пригласил для съемок в этом монументальном фильме Натали Портман, Джеймса МакЭвоя, Тома Хэнкса и Халли Берри — все они уже приписаны к проекту. Участие Йена МакКеллена все еще обсуждается, однако можно предположить, что и он примет участие в съемках. У Тыквера еще полно времени для "Облачного атласа", благо все ведущие актеры сейчас заняты на других проектах. Фильм зрители увидят еще нескоро, однако уже сейчас можно утверждать, что "Атлас" станет знаковой лентой в карьере режиссера. Надеемся на успех и ждем.

Алексей Апанасевич

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Награда для Нила Геймана

Писатель **Нил Гейман** отмечает очередной успех — британскую награду Медаль Карнеги, полученную за "Истории с кладбища". Награда вполне заслуженная, тем более что книге Геймана пришлось биться с очень достойными соперниками — творениями Терри Пратчетта и Филиппа Рива. Стоит также отметить, что в прошлом году книга завоевала американскую Медаль Ньюбери. "Истории с кладбища" — первое литературное произведение, которому удалось получить обе медали.

И Медаль Карнеги, и Медаль Ньюбери — весьма престижные награды, которые вручаются за произведения, написанные в жанре детской литературы.



Blizzard объявляет конкурс

На сайте Blizzard Entertainment стартовал **литературный конкурс**, посвященный известным игровым вселенным, созданным этой студией. Участникам конкурса нужно до 23 августа прислать тексты литературных произведений, действие которых разворачивается во вселенных Warcraft, StarCraft или Diablo. Тексты обязательно должны быть на английском, иметь четкое название, кроме того, работы можно предоставлять только в формате.doc. Допустимый объем произведений — от 2500 до 7500 тысяч слов.

Что же ожидает победителя? Ни много ни мало — поездка в Калифорнию, в офис Blizzard, и встреча с разработчиками. Понятно, что такое счастье может заинтересовать разве что самых преданных фанатов студии. В качестве "бонусных" призов выступают полуметровый пластиковый варвар из Diablo и копия меча Frostmourne из Warcraft III — победитель сможет выбрать один из этих призов по желанию.

Семь участников конкурса также будут удостоены сборников произведений по мотивам Warcraft, StarCraft и Diablo — разумеется, это уже будут произведения профессиональных писателей, а не любителей-конкурсантов.

Комиксы по играм

Довольно необычным проектом в настоящее время заняты работяги из Ubisoft Workshop — они готовят линейку комиксов во вселенной **Assassin's Creed**. Название нового сериала пока не известно, однако из тизера понятно, что действие перенесет читателей в царскую Россию и в СССР. Каким-то образом сюжет графической истории будет связан со знаменитым Тунгусским метеоритом. В работе над проектом принимают участие Кэмерон Стюарт и Карл Кершл, известные художники, работавшие в свое время над многими комиксами издательства DC. Ожидается, что в продаже новый комикс в серии Assassin's Creed появится уже в августе.



Тем временем Ubisoft столковалась с WildStorm Productions насчет подготовки серии графических историй по мотивам гоночного экшена **Driver**. Комиксы будут приквелом к новой игре сериала — Driver: San Francisco. Издательство обещает, что читателям графических историй сообщат множество любопытных фактов о жизни главного героя игры.

Готовится книга по мотивам новой Deus Ex

Если верить сайту Eurogamer, по мотивам Deus Ex: Human Revolution в скором времени будет написан полноценный роман. Издателем книги выступает Del Rey Books, уже давно интересующееся новеллизациями игровых проектов. Роман **Deus Ex: The Icarus Effect** принадлежит перу Джеймса Своллоу, книга будет рассказывать о приключениях разведчицы Анны Келсо и бойца спецназа Бена Саксона, которым предстоит раскрыть грандиозный заговор. Сюжет романа будет иметь пересечения с сюжетом новой игры. Ожидается, что в продажу на Западе книга Deus Ex: The Icarus Effect поступит в 2011 году.



Сборная солянка

Книга: Ирвин Уэлш, "Сборная солянка"
Издание: АСТ, твердый переплет, 285 стр., 2010 год
Жанр: маргинальные рассказы



У серии "Альтернатива" сейчас проблемы. Не то чтобы кончились авторы, а мода на "оранжевую обложку" окончательно сошла на "нет". Но стали появляться "левые" авторы вроде Дамиена Бродерика и вот такие компиляции, как "Сборная солянка" Ирвина Уэлша. Мимо.

Уэлша можно было называть последним писателем бит-поколения. "На игле", "Кислотный дом", "Кошмары аиста Марабу" — романы отсылали к той самой, истинной и искренней маргинальности. Автор сам когда-то сидел на игле...

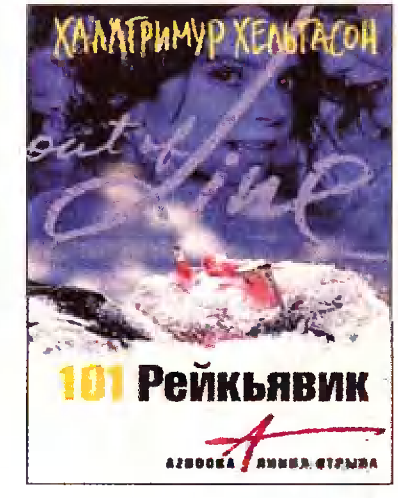
Кто-то из знакомых сказал, что, дескать, Уэлш перестал быть писателем, когда научился писать. С этим трудно поспорить — и спорить, в общем-то, незачем. Сравнивая те же "Кошмары аиста Марабу" с его более поздними "Порно", "Дерьмом" и продолжением в "Преступлении", ясно видна одна тенденция: последние романы бывшего маэстро контркультурной литературы срабатываются по шаблону, по плану. Та же проблема видится и в "Сборной солянке", несмотря на то, что в ней скомпилированы рассказы различных временных промежутков творчества автора. "Сама виновата", "Католический грех", "Хахаль", "Милые бранятся", "Происшествие в Роузвелле", "Вечеринка что надо", "Трофей", "Я Майами" не то чтобы слабо связаны тематически и стилистически, но попросту размазаны по страницам приторными байками про маргиналов и их увлечения. Поверхностные, легкие в плохом смысле этого слова и откровенно слабые, они пытаются заманить читателя только лишь наличием наркотических веществ и матерных слов. И больше ничем. Это не идет ни в какое сравнение с тем, что имело место быть в "Кислотном доме" и "Экстази".

Уэлш всегда славился своей совершенно нелитературной, свободной, разговорной речью, которая придавала тексту определенное очарование и отсылала напрямую к авторам-первооткрывателям из бит-поколения. В "Сборной солянке" со свободой речи перебор: вымученный, выстраданный и, такое ощущение, играющий роль единственно действенного аппарата всей книги стиль на этот раз отталкивает.

Возможно, Уэлша мы потеряли окончательно.

101 Рейкьявик

Книга: Халлгримур Хельгасон, "101 Рейкьявик"
Издание: "Азбука", твердый переплет, 464 стр., 2008 год
Жанр: ироничная драма



В столице Исландии Рейкьявике проживает около 150 тысяч человек. Во всей стране населения едва ли наберется 300 тысяч с мелочью. Малонаселенность страны — слава и депрессия Исландии. С одной стороны, никто не вторгается в твое личное пространство, не мешает вялому течению твоей меланхолии и не крутит пальцем у виска, когда ты зарываешься в снег и закуриваешь сигарету или кричишь на солнце на вулканическом побережье. Со стороны иной — всех или видел, или знаешь, и люди слишком похожи друг на друга, их слишком мало, чтобы они могли казаться интересными. Исландия — страна свободы. Свободой надо уметь распоряжаться.

Можно расценивать ее как гармонию, музицировать или снимать кино. Можно писать графоманские романы. Можно прикупить себе дом в окрестностях Рейкьявика или прямо в центральном районе с почтовым индексом 101. Стать совладельцем кафе-бара "Kaffibarinn" — как Деймон Албарн. Исландия — это такое состояние души.

А можно, как главный герой романа Хельгасона — тридцатитрехлетний лоботряс и бездельник Хлин Бьерн, заниматься ничегонеделанием. Уходить во власть интернета с перепиской с венгерской студенткой Кати и просмотром порносайтов преимущественно зоофильского содержания. Оценивать встречных в тысячах или миллионах крон — сколько они стоят. Пить. Решать важные вопросы, начиная от магии чисел, бисексуальности, прерывания беременности (с примесью практики) и заканчивая теорией ковыряния в носу. Воспылать страстью к испанской герлфренд своей матери, на шестом десятке лет неожиданно решившей, что она лесбиянка. Малонаселенность Исландии — слава и депрессия этой северной страны.

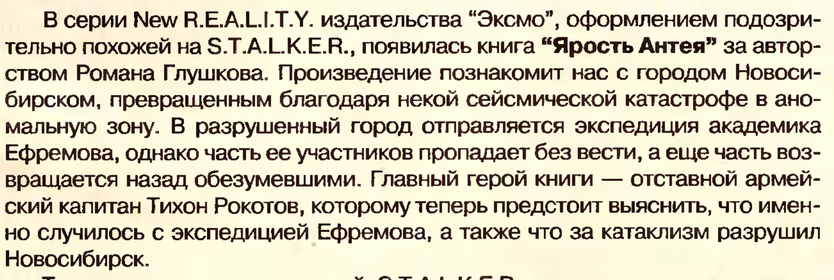
Люди, занимающиеся изучением исландского языка в качестве хобби и читавшие "101 Рейкьявик" в оригинале, отмечают качественный перевод романа — изобретенным самолично Хельгасоном словам и выражениям подобраны очень точные по смыслу, по глубине иронии и легкости аналоги. Я судить не могу ввиду незнания языка оригинала, но этим заявлениям доверяю настолько, насколько доверяю этим людям, благо они — не аватары из интернета, а вполне близкие товарищи. Но и в русской версии речь автора льется бойким ручьем, она очень ехидная и хитрая, как прищур Ильича. Текст Халлгримура не спутать ни с чьим иным, он уникален и самобытен, он шокирующий, трогательный, уморительный, но при этом совершенно неконтрастный.

Вся работа Хельгасона — это приглашение к особой медитации "по-исландски". Для тех, кого тянет к северной меланхолии. К свободе.

А еще в Исландии самый старый парламент в мире, нерожденных младенцев хоронят по всем правилам христианской страны, а чаевые считаются оскорблением. Такие вот дела.

Слава Кунцевич

Релизы



В серии New R.E.A.L.I.T.Y. издательства "Эксмо", оформлением подозрительно похожей на S.T.A.L.K.E.R., появилась книга **"Ярость Антея"** за авторством Романа Глушкова. Произведение познакомит нас с городом Новосибирском, превращенным благодаря некой сейсмической катастрофе в аномальную зону. В разрушенный город отправляется экспедиция академика Ефремова, однако часть ее участников пропадает без вести, а еще часть возвращается назад обезумевшими. Главный герой книги — отставной армейский капитан Тихон Рокотов, которому теперь предстоит выяснить, что именно случилось с экспедицией Ефремова, а также что за катаклизм разрушил Новосибирск.

Тем временем во вселенной S.T.A.L.K.E.R. очередное пополнение: к коллективу авторов, работающему над миром Зоны, присоединился Юрий Бурносов. В его романе **"Точка падения"** рассказывается о нелегких временах, которые наступили для сталкеров: периметр надежно закрыт, а зоновские искатели приключений мают-ся ничегонеделанием.

Один из главных героев книги — сталкер по прозвищу Упырь — вместе с несколькими товарищами наняты неким профессором для одной работенки в Зоне. Им открывают нелегальный проход за периметр, однако вскоре Упырь и его друзья оказываются в самом центре странной игры, которую ведут военные и Темные...



Кроме того, в этой же серии в продажу поступила книга Дмитрия Силлова **"Закон Снайпера"**. Она повествует об очередном сталкере, который топает к центру Зоны. На этот раз парня зовут Снайпер. Как обычно, главному герою противостоит чуть ли не каждый встречный-поперечный — на Снайпера охотятся и люди, и мутанты. Особенность главного героя — он стреляет без промаха, потому и кличка у него такая.



Есть чем поживиться и девочкам-тинейджерам, обожающим вампирские сказки в стиле "Сумерек". На этот раз им следует обратить внимание на роман **"Вечная ночь"** Клаудии Грэй, который в июле издала "Азбука-классика". Снова любовь, снова вампиры, снова антураж школьных будней... На этот раз действие разворачивается в школе-пансионате "Вечная ночь", где учатся необычные подростки. Главная героиня, девушка по имени Бьянка, приезжает сюда из захолустного городка. Она знакомится с Лукасом, вполне симпатичным парнем. Но есть один нюанс: Лукас не такой, как другие... Не такой — в смысле, вампир, скорее всего, напрямую аннотация этого не утверждает. Так или иначе, дело Стефани Майер живет и процветает, с чем мы нас всех и поздравляем.

AlexS

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Портативные игровые консоли Nintendo DS Lite и Sony PlayStation Portable 3000

Три экрана в два кармана

Карманные игровые консоли для любителей виртуальных развлечений всегда были желанным приобретением. И если поначалу не так много отечественных геймеров стремились выложить свои кровные на сравнительно простой и на редкость экзотический тогда монохромный Game Boy со сменными и тоже довольно дорогими и редкими картриджами, а потом — и за его более продвинутых потомков — цветных GameBoy Color, GameBoy SP и GameBoy Advance, то теперь ситуация меняется неимоверными темпами.

Многие производители, дабы быстрее "снять сливки", не особенно утруждают себя разработкой чего-то нового и штампуют простые и недорогие портативные клоны 16-битной Sega MegaDrive или еще чего попроще. Однако те, кто предпочитает нечто более прогрессивное, присматриваются к одной из двух самых популярных на сегодня портативных консолей — Nintendo DS и Sony PlayStation Portable. При этом обе компании — как Nintendo, так и Sony — непрерывно воюют за потенциальных покупателей своих портативных шедевров, не только выпуская и поддерживая новые игры, но также создавая обновленные версии консолей, с более продвинутыми характеристиками и привлекательным дизайном. Так что выбор той консоли, которая будет в итоге сопровождать вас везде и всюду, для многих может оказаться крайне сложной задачей. Давайте же попробуем разобраться, что именно представляют из себя и та и другая приставки.

Для начала стоит признать, что Sony PlayStation Portable без преувеличений можно назвать самой продвинутой и функциональной из всех существующих ныне портативных консолей. Однако компания Nintendo утверждает, что продает одну консоль в две секунды — каждые две секунды, по всей планете. Если это правда, то компания заслужила реальный респект. Радует также, что популярность консоли не только за рубежом, но и в России постепенно продвинула ее и на белорусский рынок за счет существенного снижения цены. Ведь сегодня консоль Nintendo DS Lite стоит примерно 180 у.е., когда за Sony PlayStation Portable 3000 — одну из самых новых модификаций — просят не менее 250 у.е.

Но опять же — не стоит забывать, что при этом конструкторы Sony "напихали" в PlayStation Portable столько продвинутой начинки, что консоль из просто игрового девайса превратилась в своеобразный КПК. С ее помощью смотрят фильмы, слушают музыку, общаются в Интернете через Skype, даже просто просматривают сайты и читают электронные книги. Nintendo DS в этом плане не такая универсальная, однако, имея в качестве дополнительного органа управления второй сенсорный экран, а не только набор стандартных кнопок, как у PlayStation Portable, консоль от Nintendo в игровом плане (а ведь не стоит забывать, что и та и другая консоль изначально позиционируются как игровые) имеет целый ряд преимуществ в плане интерфейса.

К числу основных достоинств PSP можно отнести TFT-экран размером 4,3 дюйма по диагонали с соотношением сторон 16:9 и разрешением 480x272 пикселя, а также почти идентичные "большим" PlayStation органы управления в лице четырех action-клавиш, цифрового четырехпозиционного джойстика, аналогового джойстика и двух шифтов. Гаджет способен коммутироваться с компьютером по USB через разъем mini-USB, оснащен слотом для карт Memory Stick Duo и беспроводным адаптером Wi-Fi стандарта 802.11b. В качестве сменных носителей используются UMD-диски (Universal Media Disk) емкостью до 1,8 гигабайта.

Что же касается новой модификации консоли с индексом 3000, то, в ней, как и в версии Lite, помимо глобального уменьшения веса на 33 процента (с 280 до 189 граммов) и толщины на 19% (18,6 мм вместо 23,0 мм), в число "наворотов" включены: видеовыход, благодаря которому владельцы консоли смогут смотреть фильмы с UMD в высоком разрешении, видео и фотографии с карт памяти Memory Stick Duo, а также играть в любимые игры прямо на экране ТВ; оптимизация загрузки игр с UMD — данные с UMD-диска копируются в оперативную память (64 Мбайт), что позволяет значительно повысить скорость запуска игр, и, наконец, на редкость удобная возможность подзарядки PSP Lite прямо от USB-порта PlayStation 3 или компьютера. Также добавился встроенный микрофон — в предыдущей версии (Lite или 2000) приходилось подключать внешнюю гарнитуру. Кроме того, в версии 3000 конструкторы на 30% увеличили яркость экрана, что положительным образом сказывается как на процессе игры, так и на просмотре фильмов.

Что касается консоли от Nintendo, то ее DualScreen на самом деле за всю историю претерпел лишь одно, но зато самое кардинальное изменение: вышла версия Nintendo DS Lite, призванная, фактически, заменить обычную Nintendo DS.

Первое, что бросается в глаза — это, конечно, форма и расцветка новой консоли. Старые NDS выглядели как-то глуповато и совсем уж по-детски. Взрослому любителю поиграть вдали от телевизора или компьютера доставать из кармана эту "пудреницу-трансформер" на глазах публики наверняка было бы неудобно. Убедившись, что ее консоль привлекает внимание самой



широкой аудитории, дизайнеры компании Nintendo довольно серьезно поработали над внешним видом DS Lite. Теперь консоль и в самом деле не стыдно извлечь на свет в приличном обществе. Заодно приставка порядочно уменьшилась в размерах: было 148,7x84,7x28,9 мм — стало 133x73,9x21,5 мм. Правда, из-за этого к ней пришлось приделать заглушку GBA-слота. Ведь, как и первая версия, DS Lite все также поддерживает игры для GameBoy Advance, но теперь вставленный картридж заметно выпирает, и выглядит это не очень красиво, да и неудобно при ношении. Зато по сравнению с PlayStation Portable 3000 Nintendo DS Lite можно назвать действительно карманной консолью. Ее габариты позволяют поместить приставку даже в нагрудный карман рубашки. С Sony PSP, даже с Lite (2000) или 3000, такой трюк не пройдет.

В качестве одного из аргументов в пользу PSP ее поклонники до сих пор представляли возможность не слишком честного запуска на ней тех или иных игр. Что же, не так давно и у любителей Nintendo DS появилась такая возможность. Примерно за 40 у.е. приобретается специальный картридж-переходник R4, в комплекте с которым идет специальный адаптер USB-microSD, позволяющий записать на карту памяти целый вагон игр для DS, коих в Сети, а также на дисках сейчас можно найти превеликое множество. После этого карточка вставляется в переходник, а он, в свою очередь, в Слот 1 консоли. Кроме того, не слишком высокая мощность консоли DS компенсируется реальным преимуществом двух экранов перед одним. Особенно хорошо это понимаешь

при игре в стратегии и RPG. К примеру, в той же GTA, где на верхнем экране происходит все действие, которым вы управляете кнопками, а на нижнем демонстрируются диалоги, подсказки и прочая информация, управлять которой нужно стилусом; во время гонок же на автомобилях экран демонстрирует карту с подсказками маршрута. Примерно то же самое можно сказать про игру Sid Meyer's Civilization Revolution, где вообще сложно сказать, какой экран важнее, так как они качественно дополняют друг друга и обойтись без каждого просто невозможно. В гоночных аркадах же, как правило, на верхнем экране отображается сама гонка, а на нижнем — карта трассы. Но, если честно, смотреть на нее просто некогда, хоть и желательно, ведь иногда резкие повороты возникают просто из ниоткуда. И даже банальная загрузка игры с ее предысторией на двух экранах выглядит просто изумительно.

Однако даже суммарный размер двух экранов меркнет перед обновленным широким и красочным экраном PlayStation Portable 3000. В сравнении с PSP-2000 цвета стали значительно ярче и намного мягче, при этом цветовые переходы стали очень плавными. В PSP-3000 есть опция WideControl, и если ее активировать, то эти изменения становятся очень заметными. Данный режим сокращает время работы аккумулятора до трех часов, но, как известно, за качество и красоту нужно платить. Таким образом, при неизменной цене мы расплачиваемся уменьшением времени работы консоли. Если яркость вывести на максимальный уровень, то приставка работает чуть более часа.

Для сравнения: Nintendo DS Lite работает без перезарядки приблизительно 19 часов, правда, на самой низкой яркости. Хотя стоит отметить, что она соответствует самой высокой яркости у старой DS, которая работала без перезарядки всего восемь-девять часов. На максимальной же яркости DS Lite уверенно протянет примерно восемь часов.

Игры для консоли PSP, конечно же, сильно отличаются в плане качества графики и воспроизведения трехмерных сцен. Сделав скидку на размер экрана, игровой процесс почти в точности напоминает оный, если бы вы использовали обычную телевизионную PS2. Но не только играть, но и смотреть кино на PSP намного приятнее, чем на любом портативном медиаплеере. Вот только постарайтесь набраться терпения и переведите все свое любимое видео в формат AVC (разновидность MPEG4), только который данная консоль и понимает. В этом вам поможет совершенно бесплатная утилита PSP Video 9, которую легко найти на сайте www.pspvideo9.com. Единственная задача — пересчитать разрешение кадра, чтобы получить полноэкранное видео с максимально возможным качеством. Так что берите любой фильм, записанный с качеством формата DivX, перекодируйте его с помощью указанной программы — и вы сможете смотреть его на карманной приставке с качеством, которому может позавидовать любой медиаплеер. При должной регулировке сжатия, которая не ухудшает качество стандартного формата DivX, на 512 Мб Memory Stick входит 90 минут видео. В качестве аудиоплеера PSP тоже работает просто превосходно, воспринимая файлы форматов как MP3, так и экзотического ATRAC3+. Вам достаточно только скопировать файлы в папку "Music" на карточке памяти. Качество воспроизведения очень хорошее, даже на встроенных динамиках. Но я все-таки советовал бы ис-





пользовать наушники, тем более что даже штатные "уши" очень неплохие. Для управления функциями плеера предусмотрено проводное дистанционное управление, где даже есть клавиша блокировки.

Что касается Nintendo DS Lite, то в плане воспроизведения мультимедиа она не столь универсальна. Хотя при должной сноровке и определенной наглости, связанной со скачиванием из Сети кое-каких программ, DS можно также заставить играть MP3, с некоторым скрипом воспроизводить видео и даже загружаться под Linux. Однако в плане именно игрового процесса Nintendo DS оказывается все-таки несколько круче, чем более продвинутая PlayStation Portable, ведь, как показывает практика, куча понтовых наворотов еще не значит, что консоль может лучше всех выполнять свое истинное предназначение — создание истинно игровой атмосферы, чтобы с головой увлечь игрока в виртуальный мир. Не потому ли, несмотря на старания конкурентов, компания Nintendo продолжает завоевывать геймеров своими уникальными консолями вместо того, чтобы пичкать свои гаджеты ультрасовременными и дорогостоящими технологиями в угоду пиару. Ярким примером этого является огромная популярность за рубежом (и довольно немалая — у нас) консоли Nintendo Wii, которая своим нестандартным подходом к управлению игровым процессом запросто потеснила конкурентов от Sony и Microsoft.

Фанаты PSP, а их и в самом деле немало, даже у нас, несмотря на стоимость своей любимой консоли и игр к ней, могут спорить, но ведь не PSP сегодня является самой продаваемой консолью, а Nintendo DS, причем в списке вообще всех консолей, а не только карманных.

В общем, если подвести итог всему вышесказанному, Nintendo DS Lite очень пригодится тем, кто хочет главным образом играть в свое удовольствие. С оригинальным управлением и отличным игровым интерфейсом, с небольшими габаритами, чтобы переносить консоль в любом кармане, с приемлемой ценой на саму консоль и простым доступом к огромному количеству игр самых разных жанров.

Sony PlayStation Portable 3000 же — настоящий мультимедийный центр с большим количеством различных возможностей для коммуникаций, более внушительными габаритами и, к сожалению более высокой ценой.

Что выбрать — решать вам, однако, если у вас в брюках не один, а два кармана, а также средства, что называется, позволяют, есть неплохой резон иметь в своем распоряжении обе консоли. Если же это не так — то истинным геймерам я бы рекомендовал Nintendo DS Lite, а фанатам фильмов, музыки и уже потом — игр подойдет Sony PlayStation Portable, лучше, если в самой последней версии — 3000.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

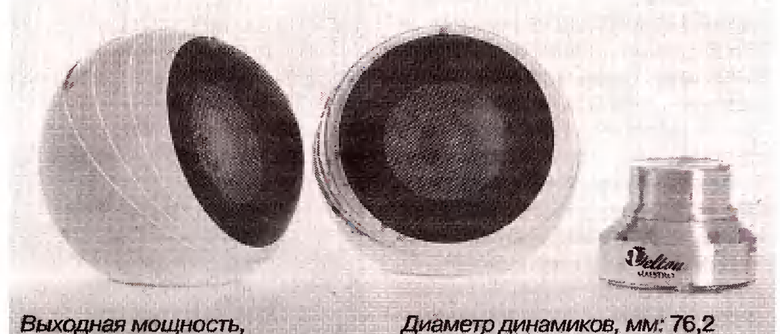
Nintendo DS Lite и Sony PlayStation Portable 3000 предоставлены интернет-магазином gamehouse.by

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Портативная акустика Velton SV3W

Поющие "колобки"

Как водится, слабые спикеры, которыми производители оборудуют ноутбуки, пригодны исключительно для бледной озвучки системных звуковых эффектов и совершенно не приспособлены для более-менее приличного проигрывания музыки. А ведь есть немало людей, часто путешествующих и при этом не желающих портить себе впечатление от плохого качества звучания любимой музыки.



Выходная мощность, Вт (RMS): 2x5
Внешние размеры колонок, ШхДхВ, мм: 122x122x110
Вес нетто, кг: 0,6
Диаметр динамиков, мм: 76,2
Сопротивление динамиков, Ом: 8
Частотный диапазон, Гц: 60-20000
Отношение сигнал/шум, дБ: >80
Средняя розничная цена: $55

В ряде случаев некоторые пользователи используют колонки, не зависящие от внешнего питания, точнее — USB-колонки со встроенным ЦАП или вполне обычные портативные колонки, электропитание на которые поступает непосредственно через USB-порт компьютера или ноутбука. Однако в большинстве случаев такие колонки все равно страдают сравнительно невысоким качеством звука по сравнению с более габаритными акустическими системами. Новая акустическая система Velton SV3W уже исходя из своей конструкции призвана совместить в себе ноутбучную портативность с приемлемым звучанием.

Вообще-то, сложно было бы ожидать, что при своих габаритах — немногим более 12 см в диаметре — и пластиковым корпусам Velton SV3W будут способны всерьез конкурировать с полноценными, пусть и небольшими настольными акустическими системами. Однако, как показала практика, во многом они существенно к ним приближаются.

Даже внешне эти колонки выглядят профессионально: серебристая поверхность корпусов отлично сочетается с черными сетками, защищающими диффузоры динамиков. Правда, немного огорчило, что все соединительные провода намертво впаяны в колонки и заменить их можно только разрезав и нарастив.

Сами по себе колонки пассивные, поэтому имеют отдельный проводной регулятор громкости, совмещенный с усилителем, а также блок питания, который к этому усилителю подключается. Кстати, смотрится этот усилитель/регулятор ничуть не хуже сателлитов системы и к тому же красиво подсвечивается снизу, что облегчает его поиск в полной темноте. Пользоваться регулятором громкости как таковым крайне приятно: его колесо достаточно большое и вращается очень плавно. Жаль только, что кроме регулировки громкости никаких дополнительных функций он не несет — и регулировку частот, если, конечно, это будет необходимо, придется производить с помощью программного эквалайзера. Кстати, при наличии кабеля вы можете подключить к усилителю еще один источник звука, например, MP3-плеер. Для этого имеется отдельный вход.

Чтобы основания колонок и пульта не ездили по столу, к их нижним панелям приклеены тонкие резиновые ножки. На задней стенке каждой колонки предусмотрено что-то вроде небольшого фазоинвертора, который, судя по всему, не предназначен для дополнительной поддержки низких частот, и основной его функцией является все-таки компенсация давления воздуха, которое образуется внутри корпуса при смещении динамиков. При полностью закрытых корпусах, думаю, звук был бы значительно хуже.

Теперь о звучании, которое, несмотря на сравнительно небольшие размеры колонок, оказалось довольно-таки неплохим. Не слишком выделяющиеся низы грамотно компенсируют сочные высокие, а также вполне качественная и выразительная "серединка". Динамики каждого из сателлитов довольно велики: около 76 мм — так что на слух обещанные пять Ватт для каждого из динамиков они вполне выдают.

Итог: Velton SV3W без преувеличения можно назвать подходящим вариантом для владельцев ноутбуков, любящих приемлемый звук и не желающих от него отказываться ни под каким видом. Только предварительно проверьте наличие электрических розеток поблизости.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Что должен представлять из себя игровой интернет-клуб?

В поисках ответа на этот вопрос мы обратились к директору одного из минских клубов, официальное открытие которого состоялось 3 августа 2009 года. Речь идет об игровом клубе "DevilMice" и его директоре — Круликовском Дмитрие Юрьевиче.

"В таком клубе всегда хочется встречаться с друзьями, общаться и, конечно же, играть в команде. Зал "DevilMice" имеет специальные отделения для удобного размещения группы играющих. И это неслучайно: в интернет-клубе еженедельно проходят самые разные соревнования. Одновременно в клубе могут играть 53 человека. У "DevilMice" есть и свои команды — мужская и женская. Здесь также много постоянных посетителей, что абсолютно неудивительно. Просторный, хорошо кондиционируемый зал площадью 160 квадратных метров на 57 мест оснащен самым продвинутым "железом". В нашем клубе установлены широкоформатные 22-дюймовые мониторы с функцией переключения 4:3 и 2 м/с отклика. Мощность компьютеров также не может не радовать: видеокарты GeForce 9800 GT, два гигабайта оперативной памяти, двухъядерные процессоры... Помимо этих явных преимуществ, "DevilMice" имеет еще один весьма важный для посетителей плюс — систему накопительных скидок: карточка пользователя фиксирует потраченные суммы и увеличивает накопительную скидку. В целом же цены в клубе ниже, чем в других подобных заведениях города: от 4 тысяч рублей и меньше за час. Специальную услугу "Ночной пакет" мы предлагаем тем, кто живет преимущественно в темное время суток: с 22:00 до 07:00 вы платите 15 тысяч за все обозначенное время. Если же вам хочется новых ощущений и впечатлений от игры, возьмите очки 3D — и любимые игры станут еще более реальными! В интернет-клубе также доступны черно-белая распечатка, сканирование и ксерокопирование.

Посетителям здесь всегда рады, и приятный и общительный персонал сделает все, чтобы ваше





времяпрепровождение было максимально комфортным. В зале установлены снэк-аппарат и кофеаппарат, так что от голода и жажды не умрет никто. Хотели поиграть, да не то настроение? Самое время отдохнуть в уютной Chillout room, где установлены две 42-дюймовые панели для просмотра кабельного ТВ и игры на приставках Xbox 360 и PlayStation 3. Даже добираться до "DevilMice" очень удобно: он расположен в самом центре города — на пересечении улиц Немига-Мясникова. Сюда легко добраться от трех станций метро: площади Ленина, Немиги и Фрунзенской.

В любое время дня и ночи и без выходных игровой интернет-клуб "DevilMice" готов принять вас и всю вашу компанию — приходите, здесь интересно!"

АНОНС

XCOM



YIKES! They've landed!

Жанр: *FPS со стратегическими и тактическими элементами*
Платформы: *PC, Xbox 360*
Разработчик: *2K Marin*
Издатель: *2K Games*
Похожие игры: *серия BioShock, серия X-COM*
Дата выхода: *ориентировочно – 2011 год*
Официальный сайт игры: *www.xcom.com*

Когда прозвучал официальный анонс XCOM, оставалось только в недоумении развести руками и чертыхнуться. Старая добрая и всеми любимая стратегическая серия вновь обещала уйти в метаморфозы и превратиться в шутер про борьбу агента ФБР с инопланетным нашествием. Даже в 2K Marin не очень-то хотелось верить, просто не хотелось. Но первые выданные крупицы информации заставили меня вновь развести руками и признаться: да, я был неправ. В лице XCOM нас ожидает действительно интересный проект.

Хотя на самом деле все лежало на поверхности. Просто воспоминания об X-COM Enforcer от Hasbro мгновенно всплыли в памяти, и лицо приняло упрямое выражение: "X-COM — шутер? Пф-ф-ф, не смешите мои сандалии". Можно и не говорить, что в издательстве 2K сидят вовсе не дураки, причем в данном случае это совсем не дежурная фраза — вспомнить хоть одну не претендующую на самобытность и оригинальность игру, изданную под их эгидой, попросту не получится. И когда сегодняшние владельцы бренда отдают разработку шутера по мотивам X-COM в руки таких творцов, как 2K Marin, сработавших BioShock 2 (а ведь в их составе и разработчики первой части злоключений в Рапчуре из Irrational Games), значит нужно не в сомнениях качать головой, а просто знать, что конечный итог найдет чем пронять. Но в этом и его беда. Многие — ну как нам не вернуться к игрожуру? — деятели так и будут называть дилогию BioShock мифическим "неполноценным шутером", по простоте умственной не догадываясь заглянуть поглубже. И даже не в сюжетные перипетии, нет. Весь сок и все очарование BioShock заключалось в двух вещах: великолепно исполненной авангардной антиутопии в духе "Записок о кошачьем городе" Лао Шэ или "Колыбели для кошки" Курта Воннегута и отличном художественном исполнении в стилистике ар-деко с общей добавкой ретрофутуризма. В XCOM выбор пал на тот же ретрофутуризм и alien-invasion-тематику в стилистическом антураже США пятидесятых годов прошлого века.



Обращаясь к тематике инопланетного вторжения и всей этой массовой паранойе, мы даже не будем зацикливаться на том, с чего все началось. И всего лишь вспомним про, может, и не первое (хотя считается именно так), но, бесспорно, самое важное среди первых произведений, посвященных этому иллюзорному вопросу. Речь идет, естественно, о романе "Война миров" Герберта Уэллса, вышедшем в свет еще в 1897 году в журнале "Pearson's Magazine", а после этого переиздававшемся во всех популярных pulp-изданиях начала прошлого века вроде "Amazing Stories" и иже с ними. Мы не будем концентрировать внимание на этом произведении, ограничившись упоминаниями о колоссальном влиянии на фантастику XX века и прямых вольных продолжениях вроде "Эдисоновского завоевания Марса" Гаррета Сервисса. Заметим, что в городе Уокинг британского графства Суррей, откуда в романе и началось вторжение, установлен памятник знаменитому треножнику. Упомянем о стилизованной под прямой репортаж радиопостановке знаменитого режиссера Орсона Уэллса (а это автор "Гражданина Кейна" — между прочим, по мнению многих критиков, лучшего фильма за всю историю американского кинематографа) в 1938 году, вызвавшей панику в некоторых городах мира. Ну а о постановке Стивена Спилберга и вовсе промолчим, равно как и о поделке студии Asylum и Дэвида Лэтта. Куда ближе эссе "Человек миллионного года" все того же Герберта Уэллса, которое задало образ знаменитого грея — прообраза "зеленых человечков". Это — слишком драматические и чересчур научно-фантастические истории. Нас же интересуют сытые пятидесятые годы прошлого века в США, когда, напомню, за возможность не умереть от голода платили возможностью умереть от скуки. Это — порождение тех времен, когда люди, только отошедшие от Великой Депрессии и Второй мировой войны, пришли к пряничному мирному времени. И это — начала расцвета фантазий, которые не могут обойтись без приступов паранойи. Нас интересуют шапки из фольги. Похищение супругов Хилл инопланетянами в 1961 году. Розуэлльский инцидент. И, конечно же, наши любимые фильмы категории "Б", на которых XCOM не вскормлен, но кое-что у них перенял. Хотя ту же "Войну миров" Байрона Хэскина 1953 года, где, кстати, каноничные треножники были заменены на летающие тарелки, фильмом такого рода назвать не получится: это настоящий блокбастер того времени. Но стилистика отвечала: игра актеров, сохранившая уроки школы немого кино, коктейльные платья, лучи смерти. Можно вспомнить "Землю против летающих тарелок" Фреда Сирса или что-нибудь более свежее и популярное — "Марс атакует" Тима Бертона, являющийся данью прошлому, тем самым фильмам. А вот "План 9 из открытого космоса" Эда Вуда — уже слишком мимо: слишком нуарен. Да и перечисленные немногим ранее фильмы повлияли на XCOM не тематически, так как в них присутствует планетарный масштаб вторжения, а стилистически. Просто взгляните на скриншоты: чрезвычайно насыщенные, фантасмагорические цвета, нанесенные на экран сплошными мазками, слегка карикатурные фигуры людей, стремление передать наигранно сытое, карамельное настроение окружающего мира — вот их наследие в игре. Это только первые картинки, но стоит вспомнить BioShock — как приходит уверенность: дизайнеры не подкачают.

Разработчики не просто берут за основу стилистику фильмов про вторжение пришельцев 50-60-х годов, но и привносят в нее что-то свое, что-то новое. Как, например, немного странное решение о том, как будут выглядеть пришельцы. Скорее, можно было ожидать увидеть большеголовых "зеленых человечков", но нет, пузырь — это сгусток черной субстанции, а титан — два вращающихся кольца. Радикально — но специально для того, чтобы сделать инопланетян еще более непонятными нам, а оттого и более жуткими. Зато этот самый титан будет расщеплять людей и все, что попадет в зону действия, лучом смерти, а уже только этого достаточно для того, чтобы воскликнуть: "Да, детка!"

И разработчики не просто берут за основу стилистику фильмов про вторжение пришельцев из 50-60-х годов и привносят в нее что-то новое, но и стараются передать гнетущую атмосферу страха перед неизвестным из первых игр серии X-COM. Сейчас люди, игравшие в Enemy Unknown, меня прекрасно поймут. Когда вылетаешь на место посадки или падения НЛО и опускается трап десантного самолета, стартует то самое жуткое чувство неизвестности, когда пришельцы могут поджидать за каждым углом, а то и вовсе положить пару бойцов еще на трапе, когда не знаешь, сколько инопланетян встретишь и будут среди них старые знакомые



Враг неизвестен: история Команды Икс

Все началось в далеком 1993 году, ровненько 31 декабря, когда под руководством братьев Джулиана и Ника Голлопов была выпущена без малого гениальная стратегическая игра с элементами тактической RPG — UFO: Enemy Unknown (X-COM: UFO Defense). Для того, чтобы сосчитать ее составляющие успеха, не хватит пальцев: тут и великолепная гнетущая атмосфера, и целый земной шар, отданный нам под протекцию, и интересная экономическая система с отличным микроменеджментом, и блестящие тактические бои на многоуровневых картах с полностью разрушаемым окружением. Проще говоря, это был шедевр, а сейчас и классика игровой индустрии, которая, как говорится, на все времена. Казалось бы, вторая часть являлась абсолютным клоном первой: в X-COM: Terror from the Deep перерисовали спрайты, усложнили баланс и перенесли действие в пучины моря. Но при всем унаследованном от первой части качестве проекта в сиквеле не хватало игры на поверхности Земли. В X-COM: Apocalypse, вышедшей в 1997 году, все стало еще хуже. Для того, чтобы попытаться создать подобие симуляции жизни окружающего мира, разработчики сузили его рамки до одного футуристического города, превратив игру в банальную тактическую стратегию в духе sci-fi.

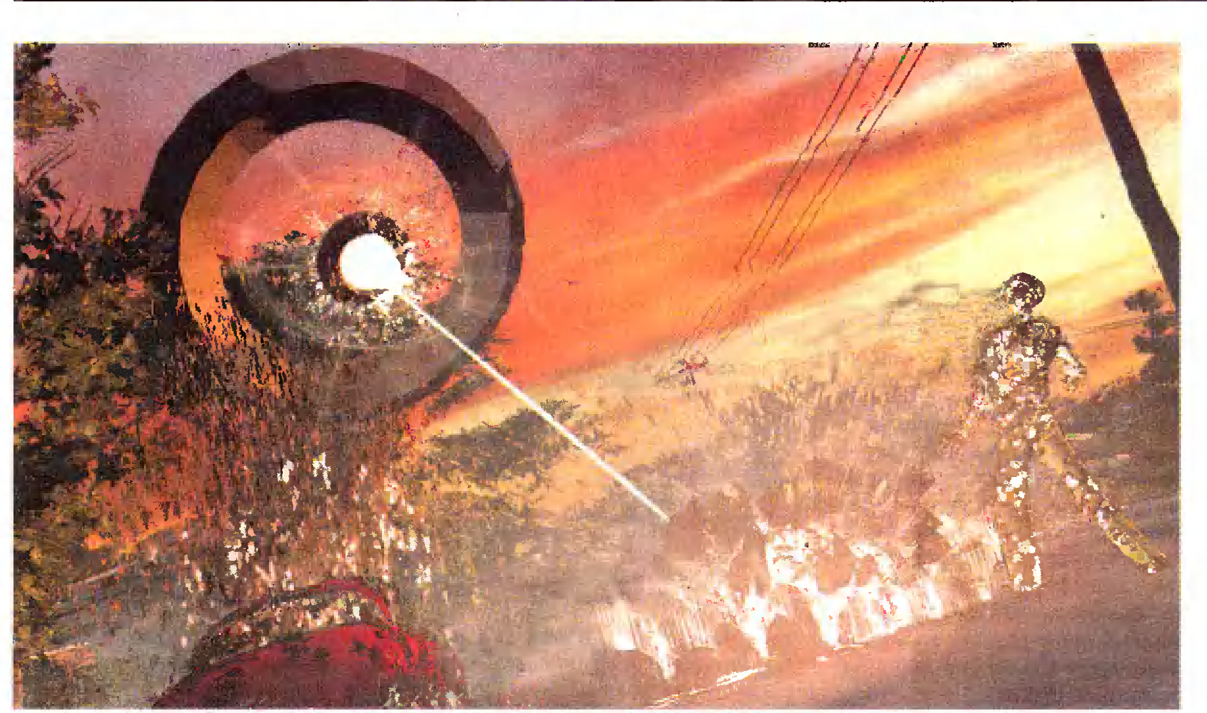
Дальше — хуже. Выпущенный через год X-COM: Interceptor и вовсе неожиданно стал боевым космосимом, где нам в роли пилота орбитального истребителя приходилось сбивать корабли пришельцев. И пусть игра сама по себе была неплоха, но, во-первых, это был вообще не наследник X-COM, а во-вторых, в годы расцвета жанра и торжества серии Wing Commander просто неплохим проектом быть было недостаточно. А последние надежды у фанатов рухнули, когда издателей из MicroProse купили в собственность Hasbro Interactive. И выпустили то, что привыкли выпускать — отвратительный шутер от третьего лица X-COM Enforcer. Очередной плевок в лица фанатам. И на закрытие X-COM: Genesis и X-COM: Alliance уже было как-то плевать. В отличие от прекращения разработки идейного продолжения первой части The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge от Mythos Games, почти весь состав которых вместе с Голлопами работал над Enemy Unknown.

Неожиданное спасение, казалось бы, пришло откуда не ждали: в 2003 году ALTAR Interactive выпускает в свет подражателя в лице UFO: Aftermath, а после — еще две игры, UFO: Aftershock (2005) и UFO: Afterlight (2007). Несмотря на то, что игры были встречены довольно тепло, у них хватало огрехов вроде серьезных пробелов в тактической и экономической частях, да и постапокалиптический мир и должность борца партизанского сопротивления не особо радовала. А бренд тем временем валялся у вечно бедных Atari, пока не был перекуплен 2K Games. Ну а остальное вы все знаете: создатели BioShock, XCOM...

Естественно, не обошлось и без других подражателей и отчаянных фанатов. Первые, например, выпустили в 2007 году вполне себе приличный клон идей первой части под названием UFO: Extraterrestrials, который все-таки расстраивает миром будущего и защитой не Земли, а человеческой колонии на одной из отдаленных планет — так разработчики из Chaos Concept удачно избежали судебных исков. А ее, кстати, продолжение под названием UFO2Extraterrestrials: Shadows over Earth в настоящее время разрабатывается и, возможно, даже выйдет в конце этого года. Стоит также отметить бесплатный фанатский проект UFO: Alien Invasion, в котором вроде все неплохо за исключением бюджетности — именно из-за нее выпущенная еще в 2007 году игра до сих пор не доделана до конца, но постоянно обновляется и любителям старой доброй Enemy Unknown к изучению рекомендуется.

Также у серии имеется и полноценная новеллизация — книга "Команда-Икс" писательницы Дианы Дуэйн. А есть и неполноценная новеллизация — написанный по мотивам игры роман "Враг неизвестен" Владимира Васильева.

В общем, фанату той самой UFO: Enemy Unknown на самом деле податься сейчас некуда, кроме как в чарующий мир самой первой и самой оригинальной из игр серии.



или же кто-то новый, к которому придется подстраиваться. XCOM обещает играть на тех же настроениях, на тех же чувствах, на том же страхе. Только вместо самолета — автомобиль, но все так же перед нами будет локация, где за каждым углом может подстерегать враг — враг, который неизвестен. И даже глубже: карамельные города из пятидесятых должны играть особым, жутким привкусом контрастов со своими пустыми, словно вымершими улицами и атаками непредсказуемых противников. И, да, надеемся, что это разработчикам реализовать удастся. И от лица спецагента ФБР Уильяма Картера, неожиданно для себя ставшего главой отдела по расследованию дел, связанных с нашествием пришельцев, мы должны чувствовать ту самую атмосферу, ради которой люди возвращаются к Enemy Unknown до сих пор.

Враг страшен, пока неизвестен. Его придется понять, исследуя. Именно так перетекает в XCOM классическая база с исследовательскими и производственными отделами, своей экономикой и подконтрольным нам развитием. Все как в старые добрые времена: частички инопланетного мира можно будет забирать с собой с миссий и исследовать, как и трупы пришельцев, а позже — и их живых. Знаменитая "Уфопедия" возвращается. Именно так, по крупицам, мы будем черпать информацию о неизвестной и непонятной угрозе, вникая в ее суть, учась с ней бороться, складывая из частей общую картину происходящего. А правительство нас поддержит финансами, если, конечно, мы будем регулярно снабжать их доказательствами. Если в первых играх серии наиважнейшую роль играла эффективность пресечения деятельности инопланетян, то в XCOM нам придется много фотографировать действия пришельцев: за "прицелом" фотоаппарата времени придется провести не меньше, чем за прицелом дробовика. К слову, дробовик — не самое эффективное средство борьбы с инородными существами — и через исследования их технологий мы будем получать новые образцы средств борьбы с агрессорами со звезд. Вот вам и ретрофутуризм. А в конце, кто знает, может, и отправимся с миссией уничтожения инопланетной угрозы на Марс.

На данный момент хотелось бы подробнее узнать о двух вещах. Скорее всего, именно на решении этих вопросов сосредоточены сейчас и сами разработчики. Во-первых, судя по всему, сюжетной линии в XCOM не будет — завязка и концовка, не более. Мы сможем выбирать между возможными миссиями, и разработчики утверждают, что каждое новое прохождение будет другим. Так вот, если в первых частях серии новизна достигалась полной отдачей генератору случайных чисел, который с легкостью создавал для нас новые уникальные арены боевых действий, то в шутере такое реализовать не получится. Скорее всего, просто будет множество относительно небольших локаций, а остальное будет зависеть от нас — развитие, исследование, отправка на миссию. Но может быть, и как-то иначе. Во-вторых, первые части X-COM были, кроме всего прочего, отличной тактической стратегией. Как будет реализовано управление соратниками в XCOM — не ясно. Хотя как раз это уже не так уж и важно. Ведь первую игру серии мы любили не столько за тактику, сколько за полную зависимость от наших действий и великолепную давящую атмосферу, которую серия успела растерять уже во второй части, а позже утратила окончательно. Именно поэтому у 2K Marin может получиться самый достойный продолжатель Enemy Unknown, несмотря на жанр и прочие мелочи.

Об XCOM на данный момент имеется очень мало конкретной информации: новые идеи приходят в головы разработчиков, они их применяют, видоизменяют, отбрасывают — и будут так делать практически до даты выхода проекта в свет, которая по-прежнему только ориентировочна. Но в то же время про игру известно достаточно для того, чтобы ее ждать. На самом деле абсолютно не важно, сколько видов оружия предложат нам создатели в финальной версии, не важно, как будет реализовано управление коллегами по спецотделу ФБР. Важно лишь то, что в этой "фестивальной" игре нам постараются подарить отменную стилистику праздно-карамельных пятидесятых из фильмов категории "Б" тех времен и проникающую во все трещинки кожи атмосферу первородного страха из серии X-COM, когда враг действительно неизвестен.

Слава Кунцевич





Круги на полях

Заведя разговор о пришельцах из космоса, нельзя обойти стороной еще одно "доказательство" приверженцев уфологической доктрины и, по совместительству, одну из самых масштабных мистификаций недавнего времени. Речь идет, естественно, о знаменитых кругах на полях. Их появление на посевах в южных графствах Англии породило целый ворох слухов и домыслов в шестидесятых-семидесятых годах прошлого века. Хотя первые свидетельства их появления куда более старые: английская брошюра под названием "Mowing-Devil" появилась еще в 1678, а первое научное исследование феномена было произведено в 1880 году в журнале "Nature". В восьмидесятых годах в Англии было обнаружено около 500 колец, кругов и других геометрических фигур на полях зрелой пшеницы. На этом материале в 1986 году Пол Фуллер и Дженни Рендлз опубликовали брошюру "Загадки кругов", экземпляры которой разослали в серьезные средства массовой информации, а затем организовали симпозиум в Лондоне. Но это мелочи по сравнению с тем размахом, что приобрело это явление в начале девяностых. Только в 1990 году было обнаружено около 500 фигур, а в последующие годы их количество перевалило за несколько тысяч, а сегодня регистрируется несколько фигур в неделю, иногда — несколько в день. Естественно, за это "доказательство" явления пришельцев мигом ухватилось множество уфологов-энтузиастов... А также аферистов. Например, многие помнят знаменитое поддельное видео, на котором круги наносит непосредственно летающая тарелка, а в 1991 году британцы Дэвид Черлей и Дуглас Бауэр признались в создании кругов при помощи веревки и палки. По их словам, первый узор они сделали в 1978 году, вдохновившись фотографиями дорожек, оставляемых на хлебных полях сельскохозяйственной техникой. Это объясняет как минимум большую концентрацию кругов именно в южной части Англии. Естественно, у братьев мигом появилось множество последователей по всему миру — с этим и связана небывалая частота появления кругов в девяностых. Но разве это смутит уфологов? Нет, равно как и исследования художника Джона Лундберга или группы "Circlemakers", которые наглядно показывают возможность создания кругов любых форм и конструкций. Есть у феномена и ряд научных объяснений: микроторнадо и шаровые молнии. Однако, как бы то ни было, круги на полях все так же будоражат умы мечтателей и сумасшедших, опирающихся на уравнение Дрейка и парадокс Ферми.

Розуэлльский инцидент

Наверное, нет в истории уфологии и теорий заговоров более значимого и основополагающего инцидента, чем события в небольшом американском городе Розуэлл, что в штате Нью-Мексико, произошедшие в июле 1947 года. Именно оттуда поползли слухи о крушении корабля инопланетян и умалчивании данных о внеземных цивилизациях земными правительствами. Фермер и владелец ранчо "Фостер плейс" Уильям Брейзел в ночь со 2 на 3 июля якобы слышал странные раскаты грома и отдаленный взрыв, а утром отправился на поиски своего разбежавшегося стада овец. Именно во время поисков он наткнулся на множество осколков и обломков непонятного, но явно неземного происхождения, часть из которых увез к себе на ранчо. А уже 8 числа этого месяца в самом Розуэлле он был задержан военными, предварительно рассказав о своей находке сотруднику местной радиостанции Уильяму Уитмору. Естественно, журналист не мог оставить такое событие без внимания, быстро распространив слухи о крушении летающей тарелки близ города. После этого последовала серия опровержений, мол, крушение метеозонда и прочее, но народную молву уже было не остановить. Один за другим находились очевидцы, которые своими глазами видели то обломки в военных грузовиках, то целую летающую тарелку, а то и тела самих пришельцев. А дальше это стало современной городской легендой со всеми составляющими, приплетенными "Зоной-51", отделом "Маджестик-12" и прочим. Нашлись те, кто был не против нагреть руки на инциденте или просто взбудоражить общественность: можно вспомнить книги "Roswell Incident" Ч. Берлитца и У. Мура и "Above Top Secret" Т. Гуда, документальный фильм "UFOs Are Real" Стэнтона Фридмана, а то и знаменитое фейковое видео "Вскрытие пришельца", которое наделало немало шума и в подлинность которого до сих пор верят. В общем, Розуэлльский инцидент — это своеобразный символ для приверженцев "теории всемирного заговора" и уфологической доктрины, но главное его влияние — влияние культурное. Это без малого культурный феномен, нашедший отражение во многих фильмах и книгах и даже в музыке. Например, тарелка пришельцев из "Дня независимости" Роланда Эммериха, на которой герои Уилла Смита и Джеффа Голдблюма пронеслись на корабль-матку пришельцев, и является той самой потерпевшей крушение под Розуэллом, а уж количество упоминаний в сериалах вроде "Секретных материалов" не поддается исчислению, а один из них — "Город пришельцев" (в оригинале — "Roswell") и вовсе взращен на этих событиях. Поэтому, что бы там в бородатом 1947 году ни грохнулось, важнее не та истина, которая где-то рядом, а то, что это событие дало нашей культуре. А это не так уж и мало.

Супруги Хилл и серые человечки

Говорят, что случаев похищения людей пришельцами больше, чем самих людей. Эта городская легенда стара, как уфология, но нельзя не вспомнить про первый из обнародованных, самый известный и очень загадочный случай временного пребывания людей на космических кораблях "зеленых человечков". Все началось с того, что супружеская чета возвращалась ночью 19 сентября 1961 года из Канады в город Портсмут, что в штате Нью-Гэмпшир. Где-то в середине пути их начал преследовать непонятный источник света, в котором отцу семейства Барни Хиллу удалось разглядеть дискообразный светящийся объект с подобием самолетных крыльев по бокам. Примерно в то же время на авиабазе в Пизе на радарах был зафиксирован неопознанный летающий объект. Супругам вроде бы удалось оторваться от летающей тарелки, но, вот беда, они не помнили отрезок примерно в два часа своего пребывания на шоссе. После этого жену — Бетти Хилл — начали мучить страшные кошмары, и супруги решили обратиться в местную психиатрическую клинику, где под воздействием регрессивного гипноза из них получилось извлечь следующую информацию: все это время они провели на борту корабля пришельцев, где над ними ставили непонятные жуткие опыты. Также один из греев показал Бетти звездную карту, которую она перерисовала под действием того же гипноза.

По поводу этого случая разделились даже мнения уфологов: некоторые считают ее чушью, ссылаясь на то, что метод исследования воспоминаний при помощи регрессивного гипноза ненадежен, а другие считают его очередным неопровержимым доказательством того, что истина где-то рядом.

АНОНС

Call of Duty: Black Ops

Жанр: FPS
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii, Nintendo DS
Разработчик: Treyarch, n-Space
Издатель: Activision
Похожие игры: серия Call of Duty, серия Medal of Honor
Дата выхода: 9 ноября 2010 года
Официальный сайт игры: www.callofduty.com/blackops

Простота и зрелищность правят балом. Идейное и с глубоким смыслом инди — тоже хорошо, но уже не для всех. Стратегии разных жанров — еще лучше, да вот только разбираться в механике игры порой надоедает. RPG со свободным миром и хорошим сюжетом частенько требуют большого количества времени, а в MMO-аналогах и вовсе можно жить. Перечислять можно еще долго, но вот в чем суть: далеко не каждая игра сравнится с проектами серии Call of Duty в легком освоении и кинематографичности. В особенности это касается недавних Modern Warfare 1 и 2. Такое дружелюбие к пользователю притягивает, заманивает в свои сети и не отпускает до самых финальных титров. Олсдкулом даже не пахнет, зато за километр разит казуальщиной и поп-культурой. Плохо? Может быть. Станет ли CoD: Black Ops исключением? Вряд ли. Но ряд инноваций в жанр игра принесет обязательно. Treyarch постарается сделать все возможное — и даже больше, уж поверьте.

О тяжелом времени Холодной войны

До официального анонса фанатские форумы просто пестрили различными предположениями о том, куда же разработчики забросят нас на этот раз. Вариантов была масса, полушутя называли даже Юрский период. Все оказалось куда проще: в игре нам предстоит окунуться в атмосферу Холодной войны и принять участие в самых важных ее событиях. В каких именно — пока не известно, разработчики очень неохотно делятся информацией по поводу сюжета. Зато с большим энтузиазмом рассказывают об игровых уровнях, мультиплеере и о кое-чем еще. Подробности — ниже по тексту.

Treyarch выдали на суд общественности два игровых уровня, первый из которых называется "Оружие массового поражения". И с самого начала миссии хочется задать вопрос: где же шутинг? Сперва игроку предстоит на самолете-разведчике указывать путь диверсионному отряду через блокпосты и патрули соперника. И только когда бравые янки пройдут опасный участок, геймер примерит на себе шкуру бойца и отправится вместе с группой дальше по заснеженным горам. Первостепенная задача — отключить ретранслятор. После следует пробежка до обрыва с попутным осмотром местных красот, затем — непродолжительный спуск к крепости, в которой и находится цель. Тихо — мы же на стелс-миссии! — проникаем в сооружение с последующим уничтожением охраны. Потом при помощи своих людей находим и отключаем злополучный ретранслятор. Миссия завершена — можно ехать к жене на яблочный пирог? Как бы не так. Оказывается, что помимо нашей боевой группы в крепости еще много враждебно настроенных солдат. Придется их убрать!..

Самое время рассказать о средствах убиения всего враждебно настроенного, что встретится вам на пути. Благодаря тому, что Treyarch для консультации приглашали бывших спецагентов из США и СССР, в игре будет несколько интересных особенностей. К примеру, геймеру будут доступны образцы вооружения, которые во время событий сюжета не были в широком производстве, а существовали только как экспериментальные модели. Также можно будет воспользоваться довольно интересной возможностью — модернизацией оружия в полевых условиях. Как это будет выглядеть в готовом проекте — загадка, но идея весьма и весьма хорошая. Дело только за успешной реализацией.



Оружием номер один в плане любви разработчиков со всей уверенностью можно считать арбалет. Это довольно древнее, но очень эффективное орудие может оказаться незаменимым в тяжелых буднях диверсанта. Оптический прицел и три вида снарядов: обычные, разрывные и с газом — уже обеспечили арбалету народную славу и внимание на посвященных игре форумах. Ведь те же снаряды со взрывчаткой открывают довольно широкие тактические возможности. Можно, к примеру, подрывать что-либо на расстоянии, превышающем дальность полета гранаты; никто не запретит просто ранить врага, а когда к нему придут на помощь, сдетонировать взрывчатку. А снаряды с газом и вовсе могут стать верным помощником в стелс-миссиях. Жаль, что пока не планируется каких-нибудь дротиков с усыпляющим действием: была бы возможность неплохо расширить целевую аудиторию за счет правозащитников и важных дам, протирающих юбки в разного рода контролирующих комитетах.

Но вернемся к миссии. В то время пока мы отключали ретранслятор и уничтожали противников, начался сход лавины. Выход только один — бегство. Причем никаких стрелочек и указателей на карте не предусмотрено: все предельно реалистично и честно. Так что поиски приведут вас либо к смерти, либо к краю скалы. И если вы оказались удачливы, то самое время прыгать. Неужели в Treyarch считают, что погибнуть от падения лучше, чем от снега? Вовсе нет. Просто каждый уважающий себя диверсант носит с собой на задание парашют. Затяжной и красивый прыжок в живописных декорациях и срывающийся с обрыва снег ознаменуют

Bulletstorm

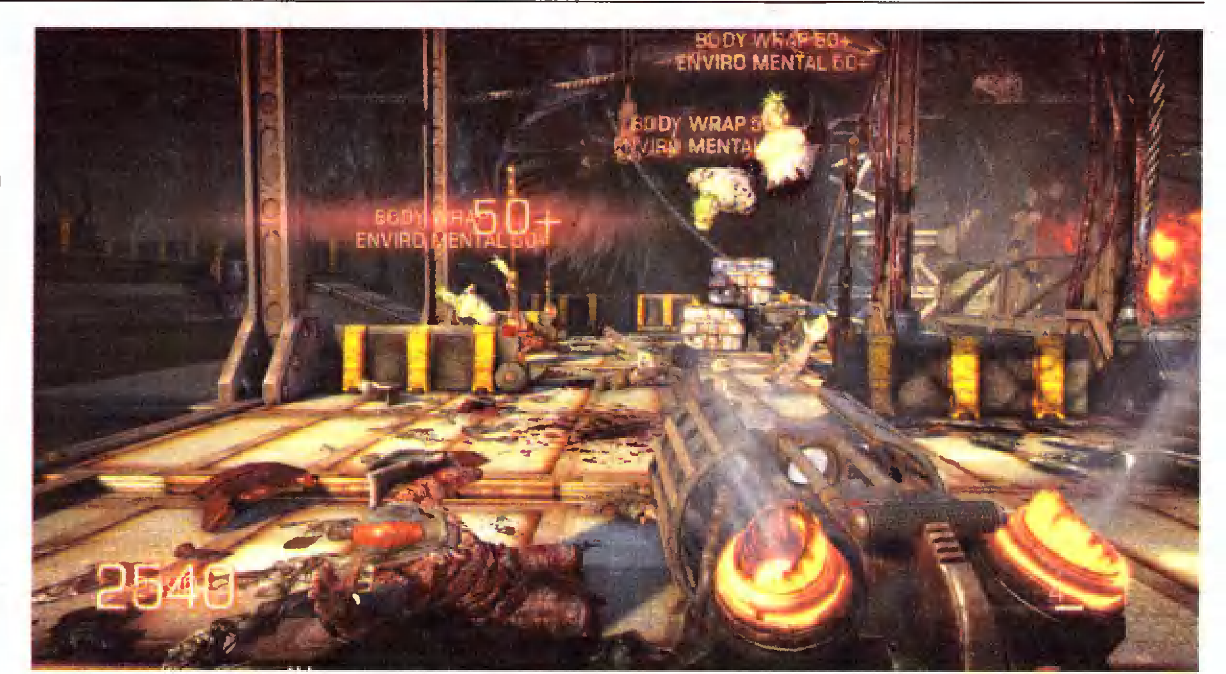
Жанр: FPS. **Платформы:** PC, Xbox 360, PlayStation 3. **Разработчик:** Epic Games, People Can Fly. **Издатель:** Electronic Arts. **Издатель в СНГ:** Electronic Arts. **Похожие игры:** серия Painkiller, серия Serious Sam. **Дата выхода:** 22 февраля 2011 года



Нынче заметна грустная тенденция: выходит все меньше и меньше оригинальных и ярких шутеров. Борьба с терроризмом, Вторая мировая, нашествие инопланетян — эти заезженные темы уже давно надоели, но разработчики продолжают их эксплуатировать раз за разом. В этом свете Bulletstorm видится настоящим лучиком надежды на то, что не все еще потеряно.

Фабула игры крайне незамысловата. Наш протагонист Грейсон Хант решил, что быть скучным офисным работником не для него, и отправился служить в могущественную Конфедерацию, которая борется за правое дело. Правда, несколько позже выясняется, что эта самая организация во главе со злым генералом не такая уж и хорошая, а жертвами становятся вовсе не плохие дядьки, а невинные жители. Хант вместе с компаньонкой и красавицей Иши Сато дезертируют и становятся пиратами.

Ясно, что генерал не собирается оставлять своих бывших подчиненных в покое, и спустя десять лет он берет корабль Грейсона на таран, после чего посудины злодея и, собственно, нашего героя падают на близлежащую планету. Впрочем, протагонист — не такой уж и весь из себя положительный герой. Он любит поругаться с напарницей или выдать пару крепких словечек и с завидной регулярностью комментирует все вокруг. Да и напарница его не отстает — и тоже с радостью выскажет свое мнение касательно происходящего. Действительно, с такими персонажами не заскучаешь.



На первый взгляд, Bulletstorm — это обычная стрелялка, в которой вы неторопливо отстреливаете врагов, бегаете по красивым локациям и любуетесь отлетающими конечностями. В действительности так оно и есть, но играть в Bulletstorm как в обычный шутер было бы неправильно и попросту скучно. Для того, чтобы получать новые пушки, способности и апгрейды, надо зарабатывать так называемые "скиллшоты" — очки, которые игра выдает за, так сказать, красивые убийства. То есть для того, чтобы получить максимум удовольствия от проекта, игрокам нужно будет не просто убивать врагов, а убивать их извращенно, импровизировать, проявлять фантазию. Главной целью здесь является не смоделировать полноценные боевые действия, как это год за годом пытаются сделать Call of Duty и армия ее подражателей, а просто дать игрокам возможность повеселиться.

Таким образом, если по привычке просто застрелить врага в голову, то очков дадут самый минимум, а если ударом ногой запустить его в полет и расстрелять в воздухе, то на виртуальный счет будет перечислено немаленькое количество баллов, причем снабженное довольно забавным комментарием. Так, к примеру, если пнуть врага в пах, а после этого добить его метким ударом в голову, то вам дадут 50 очков, а на экране появится надпись "Милосердие", мол, пожалел ты врага и решил избавить его от мучений. Ну а если, наоборот, всячески измываться над бедными солдатиками



успешное окончание задания. Зрелищно? Еще как!

Следующая миссия именуется не иначе как "Бойня". Вместе с другими бойцами нас везут на вертолете во вьетнамский город — прямо в бой. Однако уже на подлете к городу винтокрылую машину подбивают — и главного героя выбрасывает из транспорта. По счастливой случайности, у него получается зацепиться за страховочный трос и продолжить полет, но уже под брюхом железной птицы. И потом удача не отворачивается от игрока: ему удается влететь в окно какого-то здания, при этом не получив серьезных повреждений. Проблема только в том, что дом кишит солдатами, испытывающими к нашему бравому янки не самые теплые чувства. Цель в такой ситуации может быть только одна — как можно скорее выбраться из этого пекла живым. При попадании на улицу геймера вновь ждет разочарование: в небе ведут бой вертолеты, по улицам ездит бронетехника и танки, повсюду огонь и взрывы, крики раненых бойцов и много крови...

Treyarch играет с контрастами, чередуя спокойные миссии с ураганными перестрелками. Пейзажи будут сменять друг друга ровно с такой частотой, чтобы не успеть надоесть. Уровень спецэффектов на квадратный метр на некоторых картах просо зашкаливает. А дизайнеры постараются максимально эффектно передать не только окружение, но и цветовую гамму, насыщая картинку в той же "Бойне" красным, коричневым и черным цветами. Скучать не придется!

Самое главное — мультиплеер!

Если верить разработчикам, будет именно так. По сообщениям Treyarch, разработка многопользовательского режима началась еще до создания одиночной кампании. В подтверждение этому студия-разработчик приводит два факта: карта "Бойня" перекочевала в сюжет именно из мультиплеера, а арбалет с прицелом также первоначально был создан для многопользовательских баталий. Стандартно нам обещают огромный арсенал оружия, а также более простую и гибкую настройку игры. Так что если вам не нравились сетевые батали в серии Call of Duty раньше, то с выходом Black Ops придет самое время дать серии второй шанс.

Франшизу определенно ждет встряска, в успех которой хочется верить. Хотя бы потому, что Treyarch есть что и кому доказывать — достаточно вспомнить, что ранее студия занималась своего рода второстепенными проектами в рамках франшизы. Выхода Black Ops осталось ждать совсем недолго: уже 9 ноября этого года игра поступит в магазины.

LieR

и изрядно мучить их перед смертью, то и надписи будут соответствующие.

Способов убийства обещано выше крыши. Герой сможет орудовать хлыстом, расшвыривая или, наоборот, притягивая к себе врагов, больно бить ногами, отправляя супостатов в красивый полет (помните, какие были сапоги у героев Gears of War? Теперь загляните в графу "разработчик" — и все сразу станет понятно), ну а самым красочным трюком является подкат, при котором враг взлетает в воздух и в замедленном времени рушится на землю. Причем замедление распространяется только на врагов, и ничто не мешает изрешетить их из винтовок во время их падения.

Кстати, арсенал у героев очень и очень внушительный: таких крутых и оригинальных пушек нет ни в одной другой игре. Кроме обычных пулеметов, винтовок и дробовиков, тут есть и ракетницы, стреляющие живыми существами, и гранатометы, превращающие локации в настоящий ад, и даже пушка, стреляющая двумя гранатами, скрепленными цепью. К сожалению, самые интересные образцы остались за кадром, но, зная разработчиков, можно быть уверенными в том, что каждый из видов оружия придется игрокам по душе и будет реализован на достаточно высоком уровне.

Ну, и последним пунктом отметим графическое оформление. Про возможности движка Unreal Engine 3 говорить много будет бессмысленно: все и так знают, на что способен этот "моторчик" в хороших руках. Освещение потрясающее, детализация достойная, а особенно порадовала анимация: враги податливо разлетаются на тысячи кусочков, насаживаются на плотоядные кактусы, да и вообще — напоминают скорее расходный материал, нежели полноценных соперников. Причем умирают они по-настоящему красиво. Однако действительно похвалить и отметить хочется великолепный визуальный стиль. Цвета яркие и сочные, приятные глазу, но самая главная особенность в том, что герои попали не на обычную планету. Растения тут разноцветные, громадные и живые. Причем сочетаются все эти плотоядные джунгли с футуристическими, но давно заброшенными городами. Представьте эдакий мир будущего с огромными высотками, где на каркасах величественных зданий обосновались представители флоры и фауны. Зрелище завораживающее.

Наконец-то на горизонте появился действительно хороший претендент на звание короля так называемых "мясных" шутеров. Сомневаться в том, что игра выйдет выдающаяся, не приходится: достаточно просто вспомнить прошлые проекты разработчиков — они просто не делали плохих игр. Причем в Bulletstorm очень заметны корни как Gears of War, так и отличного Painkiller — выдающиеся ориентиры.

Алексей Пилипчук

АНОНС

Warhammer 40.000: Dark Millenium Online

Жанр: MMORPG
Платформа: PC
Разработчик: Vigil Games
Издатель: THQ
Похожие игры: World of Warcraft, Tabula Rasa
Дата выхода: 2012 год

Первая редакция правил настольной игры Warhammer 40.000 появилась еще в далеком 1987 году и была основана на правилах популярной на тот момент Warhammer Fantasy Battle. Постепенно правила развивались, переписывались и дополнялись. На данный момент последней версией игры является пятая, выпущенная в 2008 году. Но многие игроки любят настольный проект о человечестве в сорок первом тысячелетии не столько за проработанные характеристики войск и прочие игровые моменты, сколько за процесс создания собственной армии. Каждого космодесантника, каждую орочью колымагу можно раскрасить в свое удовольствие. А сражаться собственноручно расписанным отрядом терминаторов при поддержке величественного дредноута — и вовсе одно удовольствие. Но только при наличии терпения, ровных рук, желания и времени. А если чего-то из перечисленного нет, то не стоит отчаиваться: можно подождать пару лет и устроить масштабные сражения в онлайне!

Ждали, ждали — и дождались

Первой покорила онлайн-просторы "сестра" мира Warhammer 40k — Warhammer Fantasy. В сентябре 2008 году силами Electronic Arts в свет вышла Warhammer Online: Age of Reckoning. Проект получил много лестных отзывов от прессы и игрового сообщества в целом, однако фанаты сражений будущего по-прежнему оставались не у дел, довольствуясь только отличными стратегиями серии Dawn of War.

Однако молитвы Богам Хаоса были услышаны, а обращения к Императору — рассмотрены. Как итог, состоялся официальный анонс Warhammer 40.000: Dark Millenium Online. Так что приводите в порядок бензомечи, точите топоры и заряжайте штурмовые болтеры: отважные командиры уже ждут своих победоносных полков!

Даже несмотря на происки хитрых еретиков и таинственные планы эльдаров, некоторая информация о грядущем проекте все-таки просочилась на просторы всемирной паутины. Разведчики Имперской Гвардии доставили сведения прямиком в "ВР" под конвоем двух комиссаров, так что в их точности можно не сомневаться. Что ж, пока нас не обвинили в связях с Хаосом, спешим поделиться первыми подробностями.

MMORPG или MMO-shooter?

Перед тем как рассказать несколько фактов о завязке истории и сторонах конфликта, немного пофантазируем.

Какой должна быть игра по жесткой и мрачной вселенной Warhammer 40.000? Правильно, такой же жесткой и мрачной. Чтобы с масштабными беспощадными сражениями. Чтобы с преданными и отважными космодесантниками и разлагающимися на ходу хаоситами, с глуповатыми и ужасными орками и стойкими гвардейцами.

Только представьте: огромной волной на позиции людей, размахивая топорами и бессмысленно паля из болтеров, бегут орки. Первые ряды мгновенно падают от ураганных выстрелов из плазмаганов и тяжелых пулеметов, но особо большим зеленокожим все же удается прорваться. Начинается ближний бой, быстро превращающийся в резню. На подмогу основным силам уже спешат огрины — огромные, ростом с орка, человекоподобные мутанты.

А теперь представьте, что каждое существо в этой рубке — виртуальное воплощение сидящего за монитором человека. Просто мечта! Прелесть в том, что, если все получится, примерно такой и будет игра от студии-разработчика Vigil Games под покровительством THQ. Хотя жанрово она — MMORPG.

Дело было так...

Местом боевых действий был выбран сектор Саргос, находящийся в отдаленной части вселенной. Система практически необитаема, так как долгое время она была изолирована варп-штормами. До сих пор часть пространства здесь искажена варпом и губительным влиянием Хаоса. Только благодаря древним Машинам-Хранителям хаоситы еще не поглотили систему целиком и полностью. Но со временем их силы иссякают, а параллельное пространство — варп — вот-вот выйдет из-под контроля. Обе враждующие стороны — Хаос и Империум — поняли, что требуется срочное вмешательство, чтобы склонить чашу весов в свою пользу. Такая вот завязка.

Игроку будет предложено присоединиться к одной из сторон — к Порядку или Разрушению — и начать войну за целый сектор. Если судить по трейлеру, расположенному на сайте THQ, то на стороне Порядка можно ожидать увидеть космическую пехоту и имперских гвардейцев, а на стороне Разрушения — орков, космодесантников Хаоса, еретиков и даже демонов. Как сюжетно создатели объяснят наличие всех этих сторон в необитаемом секторе, пока загадка.



Надеяться на то, что в Warhammer 40.000: Dark Millenium Online будут и другие расы, вероятно, не стоит. Но вполне возможно, что разработчики введут еще и эльдаров как третью сторону конфликта. По крайней мере, это было бы в духе вселенной, а также весьма увлекательно.

Кстати, о расах. В мире Warhammer 40k их больше десятка — поэтому в случае успеха описываемого в этой статье проекта у Vigil Games будет огромный простор для создания дополнений.

Да начнется битва!

Как уже упоминалось ранее, жанрово Dark Millenium Online — MMORPG. Но увиденное в ролике действо убеждает в том, что игрокам предстоят почти шутерные бои — будет даже система укрытий.

Основным оружием будет огнестрельное, соответственно, и бои будут проходить на средних и дальних дистанциях. Но хочется надеяться, что в проекте также появится возможность и крепко приложиться по орочьему черепу бензомечом, а лучше — огромным молотом, желательно древним, овеянным духом легенд и первых побед во славу Империума.

Еще больше горят глаза у фанатов при упоминании и виде техники — возможность управлять шагающим дредноутом с героем-космодесантником внутри, танком гвардейцев и непонятными, но работающими конструкциями орков вызывает как минимум состояние эйфории.

Графика будет на достойном для масштабного онлайн-проекта уровне. Большое внимание уделяется мелочам во внешнем облике всех без исключения персонажей. Также обещаны огромные возможности по созданию собственного неповторимого героя. Так что, если вы упустили в своей жизни такие вещи, как LEGO и покраска моделей для настольных игр, Warhammer 40.000: Dark Millenium Online именно для вас.

Искренне хочется, чтобы у создателей игры все получилось. Их амбициозность и планы радуют, а желание переплюнуть Blizzard с их World of Warcraft вызывает неподдельный интерес. Главное, чтобы хватило запала и средств.

LieR

АНОНС

Sid Meier's Civilization V

Жанр: глобальная TBS
Платформа: PC
Разработчик: Firaxis Games
Издатель: 2K Games
Дата выхода: 21 сентября 2010 года
Официальный сайт игры: www.civilization5.com

Сид Мейер. С чем у вас в первую очередь ассоциируется это имя? Уверен, что большинство людей ответит: "Конечно же, с "Цивилизацией"!". Конечно, у мистера Мейера в портфолио есть немало интересных проектов, однако главным его творением по праву считается именно серия Civilization, от которой потом произошло множество дочерних проектов (Alpha Centauri, Colonization).

"Цивилизация" всегда была, есть и будет главным развлечением для любителей переписать историю под себя, причем не важно, фанат ты стратегий или заядлый гонщик: в нее играли практически все. Еще бы, где еще можно узреть ситуацию, когда, например, в 1700 году ацтеки забрасывают ядерными бомбами исламскую Францию из-за конфликта за островные социалистические США, и прочее, от чего историки могли бы дружно посыпать головы пеплом и вешаться. Реиграбельность просто зашкаливала. Но при этом была еще и глубоко продуманная стратегия, в которой приходилось непрестанно следить за всеми аспектами жизни своего народа. И вот сейчас компания Firaxis Games под присмотром издателей из 2K Games готовится выпустить в большое плавание пятую часть легендарного сериала.

"Игра — последовательность интересных выборов"
(c) Сид Мейер

По сути, каждая новая игра в серии Civilization мало чем отличалась от предыдущей, все различия крылись в мелочах: там что-то убрали, что-то добавили, что-то подкрутили. Но на практике же оказывалось, что применительно к такой сложной и многоплановой стратегии даже мельчайшие перемены в итоге оказывали огромное влияние на весь геймплей. Та же самая история, похоже, повторится и с пятой частью.

Все базовые правила и принципы остались на месте. Игрок, как и раньше, волен выбирать понравившуюся ему нацию, чтобы потом провести ее через все этапы становления, начиная от каменного века вплоть до космической эпохи. Как это делать — воля ваша. Можно вести политику агрессивной экспансии и стирать с карты другие государства, можно быть дипломатичным и со всеми дружить, а можно удариться в технократию и быстрее всех развить космическую программу. Тут уже кому как нравится. Однако именно сам процесс игры во многом изменится.

Условно геймплей любой "Цивилизации" можно разделить на два аспекта — бытовой и боевой. Начнем мы, пожалуй, с бытового.

Всего в игре будет представлено 18 наций, каждая со своим лидером, а также с теми или иными бонусами и особенностями развития. Кто-то предпочитает экстенсивный путь и постоянно строит новые города, другой имеет их не так много, зато развивает каждый по максимуму. Искусственный интеллект соперников по сравнению даже с четвертой частью значительно поумнеет. Разработчики вводят новую систему, согласно которой ИИ будет разделен на четыре уровня: глобальный, стратегический, операционный и тактический — каждый отвечает за тот или иной момент игры. Если программисты Firaxis все сделают правильно, то в Civilization V мы увидим по-настоящему "живой" ИИ, который будет оперативно и адекватно реагировать на любые перемены как в общей геополитической ситуации, так и локального масштаба — на поле боя, например.

Очень много внимания разработчики уделяют дипломатии, которая теперь займет еще большую нишу. При грамотном подходе из союза с другими нациями можно вынести много пользы. Так, теперь можно будет заключать научные пакты между государствами. Сделав это, оба государства получат прибавку в 15% к скорости научных исследований на следующие двадцать ходов. Для технократов — самое то.

Кроме того, помимо полноценных наций в игре появятся города-государства — самостоятельные управляемые компьютером поселения, которые ни к кому не относятся. Игрок может запросто захватить такой город и водрузить над ним свой флаг, однако гораздо интереснее договориться мирным путем, ведь в таком случае вы получите множество приятных бонусов, которые при военном конфликте были бы вам недоступны. Получается полностью взаимовыгодный обмен: вы защищаете город от нападений варваров или других государств, а его жители, например, предоставляют вам предметы роскоши или повышают общий культурный уровень нации. Вот вам еще один повод быть добрым. Соответственно, если вы нападете на город-государство, лояльный вашему сопернику, это автоматически спровоцирует международный конфликт.

Стратегические ресурсы и рудники, разбросанные по карте, будут сильно ограничены. Теперь, имея в области контроля только один железный рудник, пачками строить танки и самолеты не получится. Каждое месторождение ресурсов отныне обеспечивает поддержание только определенного, довольно небольшого числа военных подразделений. В рамках "Цивилизации" эта перемена возымеет огромное влияние. Во-первых, воинствующим игрокам придется больше шевелить мозгами и аккуратнее подходить к планированию операций. Во-вторых, это простимулирует торговлю с другими странами. В-третьих, позволит ликвидировать бесконтрольную застройку карты городами даже в самых пустых местах.

Еще в пятой "Цивилизации" вновь в строй вернутся советники, которые будут вам подсказывать, как в тех или иных обстоятельствах стоит себя повести. Мелочь, а приятно.

Это все, без сомнения, очень и очень хорошо, однако в пятой части все-таки чувствуется тлетворное влияние Civilization Revolution, попытки перенести исконно PC-тайтл на консоли, что привело к значительным упрощениям игропроцесса. Отголоски этого ощущаются и здесь. В частности, целиком и полностью будут упразднены религия и шпионаж. Разработчики оправдываются, мол, это усилит влияние дипломатии, но потеря все-таки велика.

Куча-мала

Первое и главное изменение в боевой части — она просто стала значительно сложнее. Уже из вышесказанного можно понять, что Firaxis всячески поощряют мирных игроков. Устроить глобальную войну по-прежнему очень просто, а вот чтобы выйти из нее победителем, придется подключить весь свой стратегический гений.

Сражения в Civilization V станут куда более тактическими, чем раньше. В первую очередь — из-за замены квадратиков на шестиугольные гексы. Мелочь, кажется вам? На практике это приведет к появлению обилия новых тактических приемов, особенно в свете того, что на одном гексе может располагаться только один юнит. Да-да, теперь можно смело забывать по сбор непобедимой армии из сотни юнитов в одной клетке: он канул в Лету.

Кроме того, юниты с дистанционной атакой — вроде лучников — смогут обстреливать неприятеля сразу через несколько гексов, что тоже внесет значительные перемены в тактику ведения войны, особенно вкупе с вышеописанным правилом "один юнит на один гекс". Отныне при грамотном планировании буквально пара солдат при поддержке нескольких стрелков, размещенных где-нибудь в ущелье, сможет запросто остановить значительно превосходящие силы врага.

Взгляд из-под облаков

Сами понимаете, в играх, подобных "Цивилизации", графическое исполнение никогда не играло особой роли. Однако и к этому вопросу разработчики подошли довольно ответственно. Обновленный движок четвертой части с полной поддержкой DirectX 11 наконец-то сможет отрисовывать действительно правдоподобные ландшафты без малейших условностей. Горы теперь выглядят как настоящие горы, леса — тоже, все малейшие изгибы и неровности рельефа четко видны. Каждая область в игре обладает своими климатом и ландшафтом, и все это нашло свое отображение. При этом системные требования проекта не будут очень высокими, и даже люди со слабыми машинами смогут насладиться новой частью сериала.

Лидеры наций теперь превратились из говорящих голов в полноценные трехмерные фигуры, причем каждый будет встречать вас в своих особых декорациях. Наполеон, например, станет вести с вами беседы прямо на поле боя. Все модели прекрасно прорисованы и анимированы, кроме того, разработчики стараются максимально персонифицировать лидеров и придать им черты и манеры поведения их реальных прототипов.

Уже сейчас Civilization V видится серьезным переосмыслением всей серии. Обилие значительных перемен в геймплее, присовокупленных к проверенной временем механике, — все это может сделать пятую часть лучшей в линейке. Узнать, что же из этого получилось, игроки смогут уже довольно скоро: релиз назначен на конец сентября.

Алексей Апанасевич





виртуальные радости

Главный редактор — Анатолий Викторович Кирюшкин. Шеф-редактор Павел Брель.

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. св. № 237 выдано Министерством информации РБ 07.04.2009 г.

Подписной индекс 63160 (инд.), 631602 (вед.). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-441. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распростран. (017) 289-37-13. E-mail: vr@nestormedia.com. Для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Тираж 17 072 экз. Подписано в печать 11.08.2010 г. в 21.00. Цена договорная. Заказ № 3816.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12